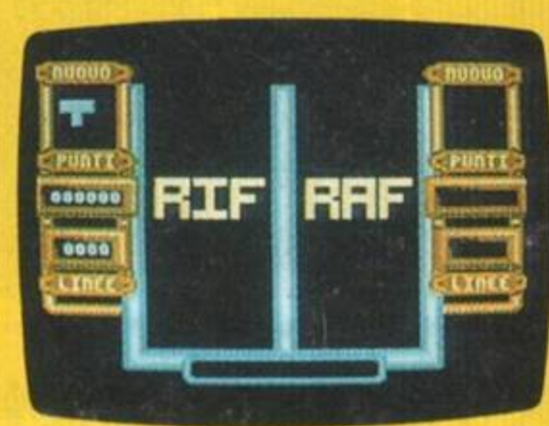
NEW SPECIAL PLAYGAMES

20 GIOCHI

MENSILE - N. 30

CBM 64



SPECTRUM 48K

FAST LOADING "BITURBO"

LO SPORT DI VINCERE

Questo mese vogliamo insegnarvi, se già non lo conoscete, il fantastico sport di vincere. Forse a qualcuno potrebbe sembrare poco corretto che noi sulla rivista insistiamo tanto sul concetto di vittoria ma crediamo che chiunque giochi con il computer non abbia altro in mente che la vittoria su un amico o ancor meglio un nemico di gioco. Ecco perché questo mese vi diciamo tutto ma proprio tutto su come vincere a Populous, Continental Circus, Passing Shot e Thunderbirds. Insomma, cosa aspettate a strabattere i vostri avversari?

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato

Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/89401531

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

New Special Playgames N. 30 - Periodico mensile - Aprile 1990 - Edizioni SIPE s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 537 del 16/7/1987
Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A.
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A		SPECTRUM LATO B
4	ANKARA	DEATH WINGS
5	SURVEILLANCE	SUPERCROSS
6	PLATFORMS	NETWORK
7	FIGHTER	CAVE MINERS
8	HOUSE	BRINT
9	LASER SWORDS	GRUNT!
10	QUEST	STEEL WHEELS
11	PYR	THROW IN!
12	DEDALUS	RED HOOD
13	RIF RAF	TECHNOTRONIC

IN QUESTO NUMERO

14 REAL GHOSTBUSTERS: come salvare la città dai fantasmi

16 IRON LORD: una grafica e animazioni eccezionali

18 AMSTRAD PPC 640, IL TOP!: un "portatile" a basso costo

21 CONTINENTAL CIRCUS: un gioco automobilistico mangiastrada

26 PASSING SHOT: una buona simulazione di tennis

ANKARA

La terra dei tuoi sogni si è purtroppo trasformata in qualche cosa di pazzesco e mostruoso dove nessuno può vivere. Degli alieni muniti di scafandri e tute speciali si sono infiltrati tra gli abitanti abituali per poi impossessarsi di tutte le strutture e a nessuno è più permesso di vivere in pace, infatti anche il solo contatto con questi alieni è mortale per noi umani. Tu sei l'unico che si è offerto di recarsi in questo luogo ostile e, munito di una speciale arma boomerang, cercherai di abbattere quanti più alieni ti sarà possibile. Dovrai inoltre impossessarti degli speciali contenitori seminati un po' ovunque nello schema, perché ti saranno necessari per passare al livello successivo.
Buona fortuna.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
	ricomincia
F1	pausa

DEATH WINGS

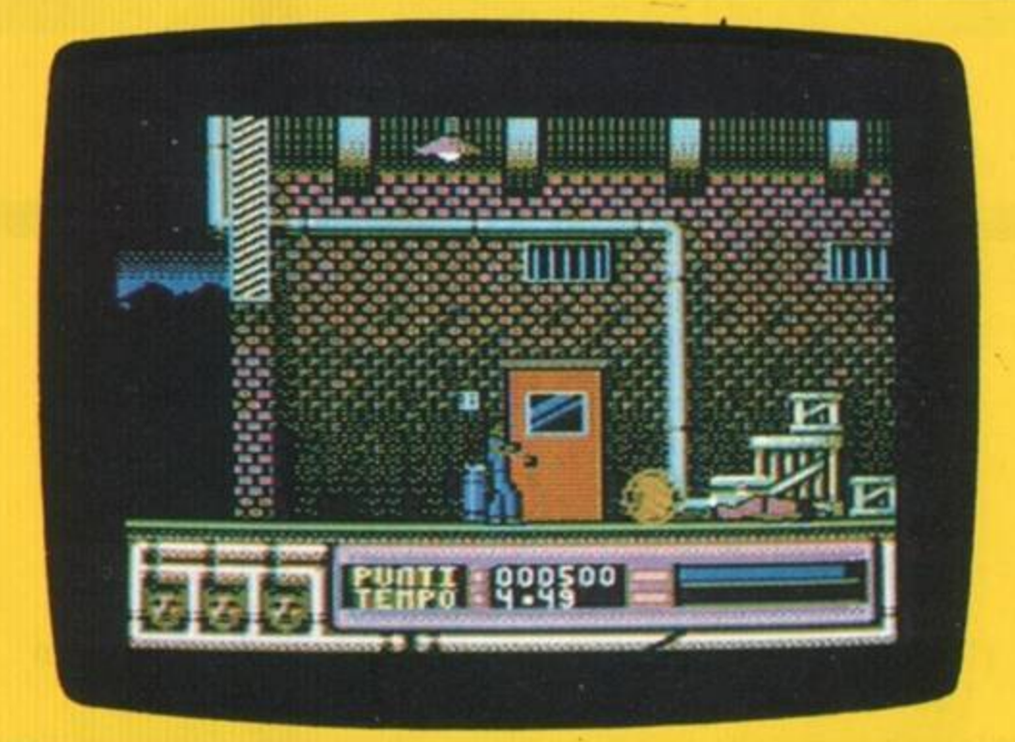
Volete vivere l'emozionante avventura di un eroico mercernario pronto a tutto? Volete portare a casa la pelle sana e salva? Bene, mano al joystick e.... l'avventura cominci!!
Alla guida di elicottero dovrete sorvolare diverse zone e portare in salvo dei prigionieri intrappolati su di un'isola nemica.
Attenzione! Essendo ben nascosti, prima di riuscire a liberarli, dovrete affrontare e distruggere tutti i mezzi bellici del nemico.
Navi, autoblinde, carri-armati, basi missilistiche ecc. si riveleranno un durissimo ostacolo per voi e il vostro elicottero.
La vista del gioco è stile-piantina, un modo assai utile per avere sempre sott'occhio un vasto campo d'azione. Usa le bombe o il mitra installato sul tuo velivolo, annienta le forze nemiche e la salvezza degli alleati sarà a portata di mano.
Buona fortuna!

TASTIERA

Z	sinistra
X	destra
K	fuoco
SPAZIO	bombe
Q	esce
J	avanti
N	indietro

SURVEILLANCE

Nella tua città come in quasi tutte le metropoli mondiali purtroppo la delinquenza ha raggiunto limiti inimmaginabili un tempo, e i malviventi imperversano rendendo alle volte persino difficile per le persone normali uscire in certe ore del giorno o trascorrere una vita tranquilla. Nel quartiere che poi ti è stato assegnato come appartenente ad una squadriglia di polizia è veramente terribile. Da ogni angolo sbucano malintenzionati che vogliono fare a pugni, o cadono candelotti di dinamite, se non ti trovi a che fare con mine antiuomo. L'unica consolazione è che potrai usare queste cose contro i tuoi nemici, nella speranza di riuscire a trovare delle armi che ti possano facilitare il compito di ripulire la zona, meglio che i soli pugni.



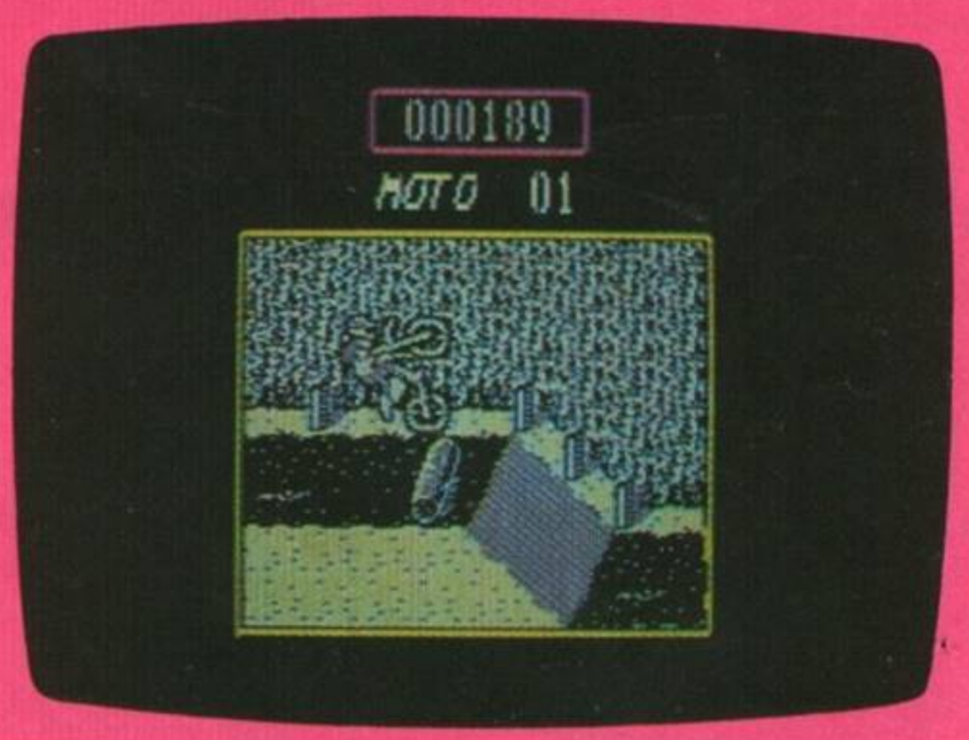
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
salta

CBM 64

SUPER CROSS

Provate ad indovinare qual è il tema di ''Super cross''! Una gara favolosa di motocross che vi metterà di fronte ai più abili atleti di questa disciplina.
Il tracciato è costituito da numerosi ostacoli che si interpongono tra voi e la linea del traguardo. Lungo la ''strada'' troverete per l'appunto tronchi d'albero che vi sbarrano il tracciato, fango, buche pericolose, ecc. Per potere superare ognuno di questi ostacoli dovrete disporre la moto in modo tale da superarli senza troppi problemi; potrete impennare, effettuare salti, rallentare per poi ripartire di slancio e così via. L'importante comunque è riuscire ad arrivare al traguardo dove onori e gloria vi attendono.



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-CURSORI

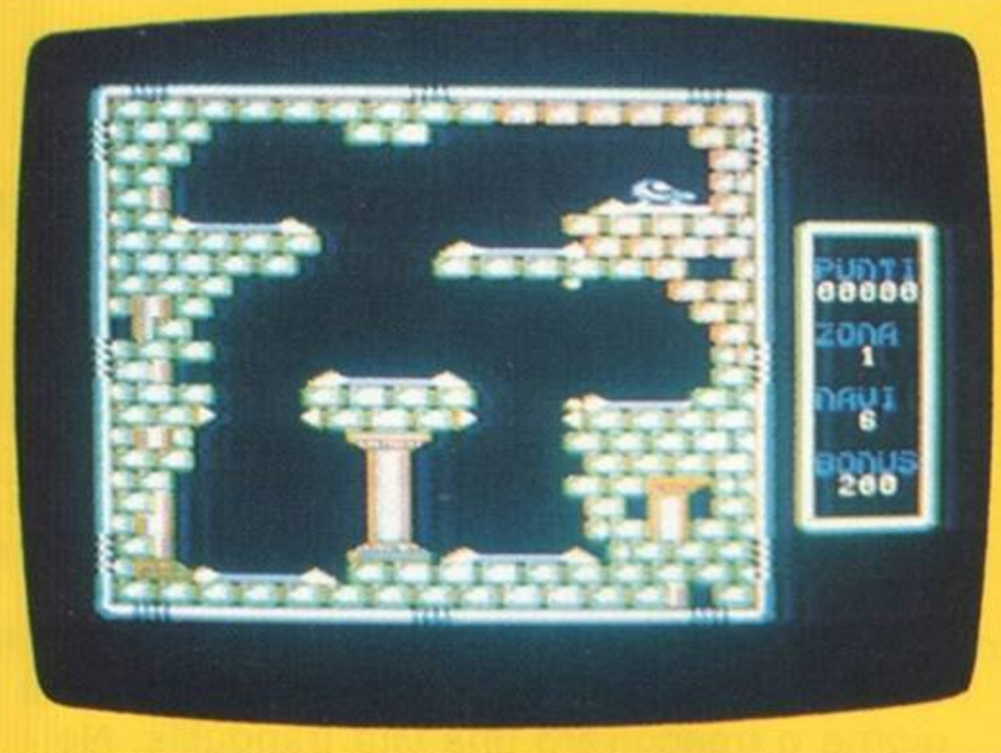
Tasti da menù

SUPER CROSS

CBM 64

PLATFORMS

Ti trovavi alla guida della tua navetta di ricognizione su un pianeta da poco apparso sui visori della tua astronave quando un raggio teletrasportante ti ha rinchiuso in un edificio ostile. Questo edificio ha moltissime piattaforme dalle quali dovrai passare per arrivare sino al piano inferiore dove speri di trovare una via di fuga. Il guidare la navetta non sarà semplice ed è per questo motivo che ti verranno messe a disposizione 6 possibilità di fuga. Riuscirai a scampare al pericolo e ritornare sano e salvo alla tua astronave, sulla quale cercare di capire l'accaduto?



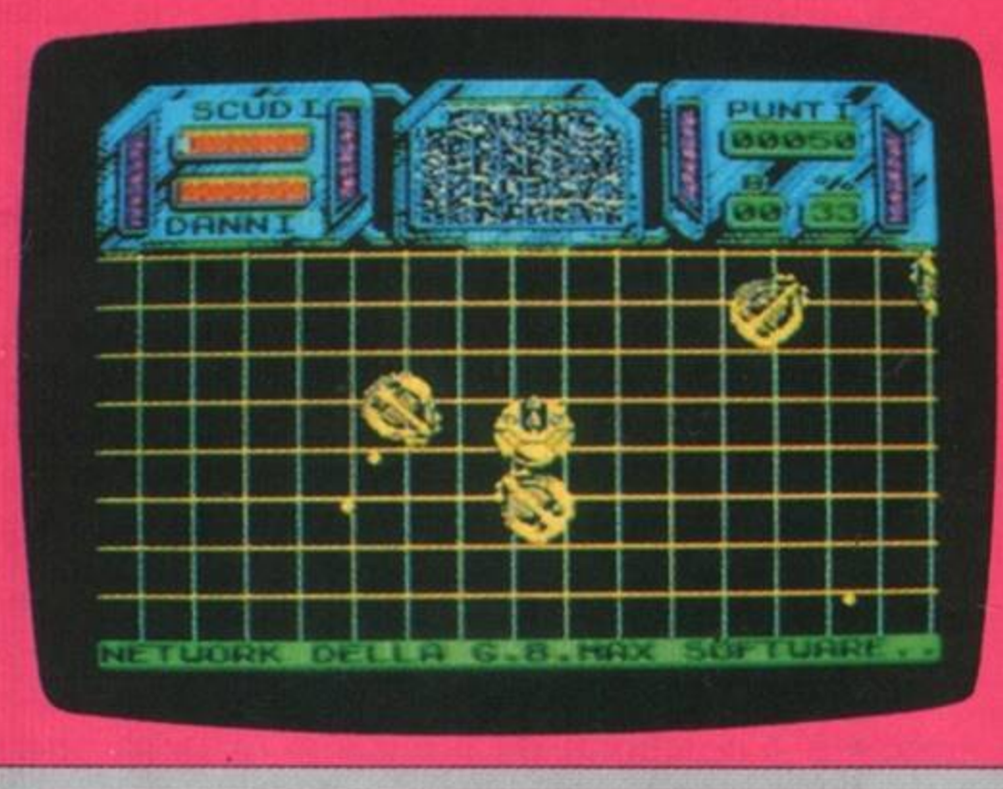
JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
FUOCO	turboreattori

SPECTRUM

NETWORK

Lo scopo del gioco è molto semplice: riuscire ad effettuare il lancio della prima navicella spaziale europea. "Network" è articolato in molte parti e il menù principale è così suddiviso:
1) LANCIO (possibile solo quando la vostra abilità è molto elevata)
2) MISSIONE (vi permette di scegliere la missione e conoscerne le caratteristiche)
3) SIMULAZIONE (dove potrete affrontare vari combattimenti per allenarvi pagando alcuni crediti o facendolo gratis)
4) STATUS (indica la vostra attuale situazione)
5) REFIT (cambia l'attuale armamento a disposizione).
Questo è quanto vi occorre sapere per riuscire a ben figurare in questa nuova e difficile missione. Buona fortuna!



TASTIERA

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

FIGHTER

Un gioco a cui non sarete certamente nuovi, quello che vi presentiamo questa volta, siete il solito berretto verde, paracadutato nella giungla, che raggiunto il campo base nemico deve distruggere tutti i suoi nemici e i loro armamenti per liberare i prigionieri qui reclusi. Ma il bello del nostro gioco è la realtà della realizzazione grafica, grazie al sonoro e alla grafica vi sembrerà di trovarvi veramente al centro della situazione e avrete realmente paura di finire arrosto per colpa delle armi nemiche. Sparate a più non posso ricordandovi che disporrete anche di alcuni razzi con i quali abbattere gli armamenti più pesanti, come autoblindo e elicotteri. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	razzi

C64

CAVE MINERS

Vi trovate a bordo di un'astronave messavi a disposizione dalla Federazione Interplanetaria di Difesa (che noi per convenzione chiameremo F.I.D.) con il preciso compito di trovare e portare in salvo i prigionieri di una miniera occupata da pericolosi alieni.
La visione del gioco è laterale, tipo arcade, e vi offre molti spunti per mettere a dura prova la vostra abilità di combattente. Sparate sempre su tutto ciò che si muove poiché se non lo farete voi sarà essa a distruggervi inesorabilmente.
Per far fuoco su tutto e su tutti avrete a disposizione un potentissimo raggio laser che distruggerà ogni forma vivente che verrà colpita.
Ricordati che per portare in salvo i prigionieri è sufficiente avvicinarsi a loro.
Buona fortuna... eroe!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-CURSORI

CAPS	gira
ENTER	fuoco
L	avanti
Q	su
A	giù

C 64

HOUSE

Hai superato da poco l'esame di pilota di astrocaccia, ma prima che ti venga affidata una navetta vera, dovrai prima superare gli ultimi esami di pratica di attacco. Verrai affidato al giudizio di un computer che imparzialmente deciderà il tuo grado di preparazione, dal momento che nello spazio anche una minima incertezza può risultare fatale. Avrai il controllo della mitragliatrice fotonica di una navetta e dovrai annientare le ondate di attacco successive di alieni che ti lanciano delle bombe esplosive, evitando quindi anche i colpi dei tuoi nemici. Se sarai così bravo da superare la prima fase, passerai ad altre sempre più difficoltose, ma ricorda, solo riuscendo ad arrivare alla fine otterrai finalmente l'amato mezzo aereo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SPECTRUM

~~GRUNT!~~ 6 BRUNT

GRUNT

Mostri a volontà, orrore e terrore nel villaggio di una popolazione primitiva, sono la trama di un gioco unico ed eccezionale, come Grunt, che ora vi presentiamo. Il vostro compito è quello di guidare il mostro alla distruzione totale dei vari villaggi, abbattendo tutte quante le capanne del luogo. Utilizzando la vostra forza bruta o il vostro alito fiammeggiante, potrete anche distruggere i numerosi uccelli predatori che vi piomberanno addosso in difesa dei poveri mal capitati indigeni. Potrete, inoltre fare rifornimento energetico raccogliendo le apposite icone che si presenteranno di volta in volta. Fate ben attenzione alla Sacra Statua che talvolta vi sparerà contro procurandovi gravi ferite.
Per ogni villaggio distrutto passerete di diritto ad un altro, dove i pericoli per la vostra mastodontica mole sono sempre in agguato.
Buon divertimento!

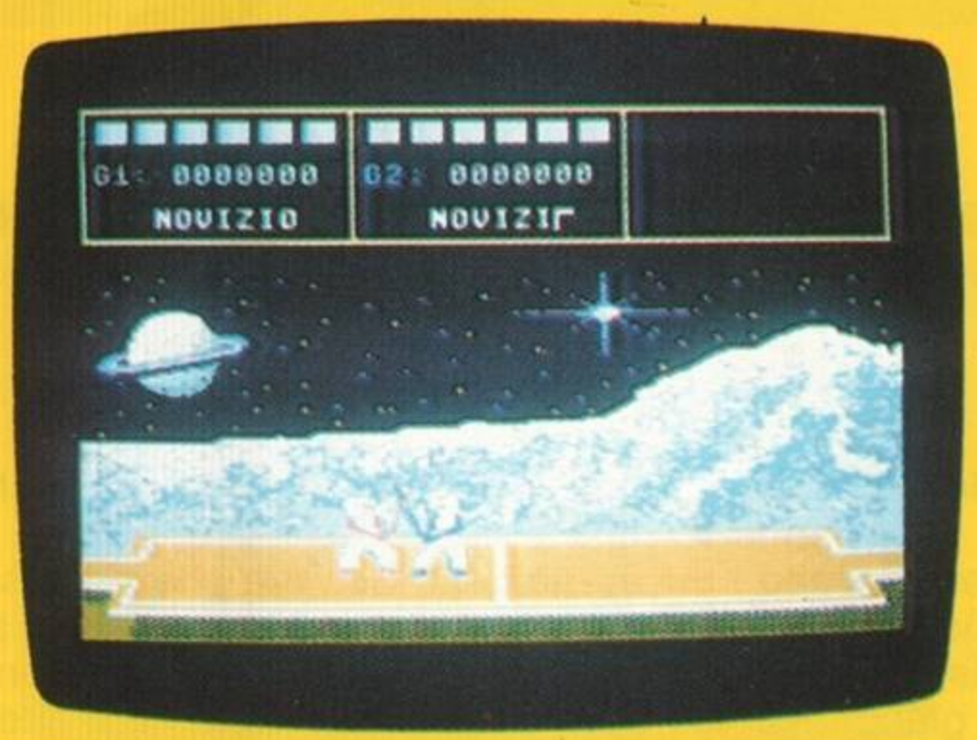
BRINT

JOYSTICK SINCLAIR

Tasti ridefinibili

LASER SWORDS

Vi sembrerà strano ma ci troviamo nell'anno 2275 e siamo sulla luna gialla di Darkover, ma in questa terra che sembra fantastica la cui civiltà è nata da un'astronave terrestre atterrata su questo glaciale pianeta molti anni fa, è ancora molto fervida la cultura della spada e del combattimento con questa cavalleresca arma. Ogni anno vengono organizzati dei tornei per stabilire chi è il miglior spadaccino del pianeta e tu hai avuto l'opportunità, dopo numerosi anni di allenamento, di partecipare alla gara. Potrai scegliere il livello di gioco, in base alla tua perizia e per vincere dovrai ovviamente atterrare il tuo avversario: unica novità utilizzerai una spada laser anziché una normale di acciaio.



F1	1 giocatore
F3	2 giocatori

C64

~~BRINT~~ GRUNT

BRUNT

"Brint" è un gioco che si ripropone come arcade tra i più entusiasmanti.
Stile Arkanoid dovrete abbattere dei cubetti utilizzando una sfera che potrete indirizzare dove più vi piace, tramite una barra quadrata. Nei primi schermi tutto bene, o per lo meno la difficoltà del gioco non è tale da farvi abdicare immediatamente. Nei livelli seguenti invece, cominceranno a comparire sul vostro schermo dei pericolosi alieni che vi procureranno non poche noie. Cercate di non distrarvi, mantenete sempre la calma e la vittoria finale sarà sicuramente vostra!
E di chi se no!

GRUNT

TASTIERA

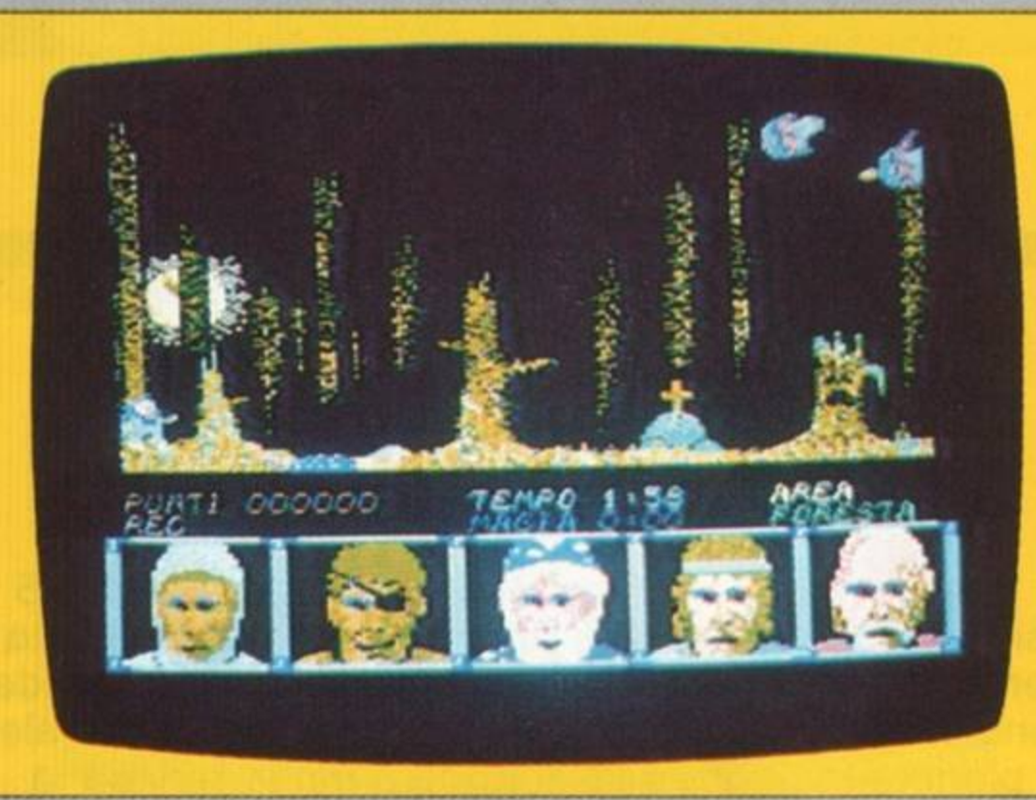
Q	su
A	giù
Z	sinistra
X	destra
CAPS	velocità

C64

C64

QUEST

Nel villaggio di Aberyswyth sono calate da qualche tempo le tenebre e mostri alati e fantasmi terrorizzano i poveri abitanti. Sembra che nulla sia possibile contro queste creature del male e già si dispera di trovare una soluzione quando finalmente giunge sul posto un gruppo di avventurieri, che appresa la storia, si mettono al servizio della cittadinanza per risolvere il mistero. Scegli di volta in volta quale personaggio impersonare e sappi che a mano a mano che l'avventuriero di turno perisce può essere sostituito con un altro. Gli indizi in tuo possesso non sono a dir vero molti, ma le armi di cui disponi: magie, armi magiche, frecce teleguidate, ti saranno molto utili per portare a buon fine la tua missione. Difenditi strenuamente e ricorda che i poveri e semplici abitanti sono nelle tue mani!



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SPECTRUM

STEEL WHEELS

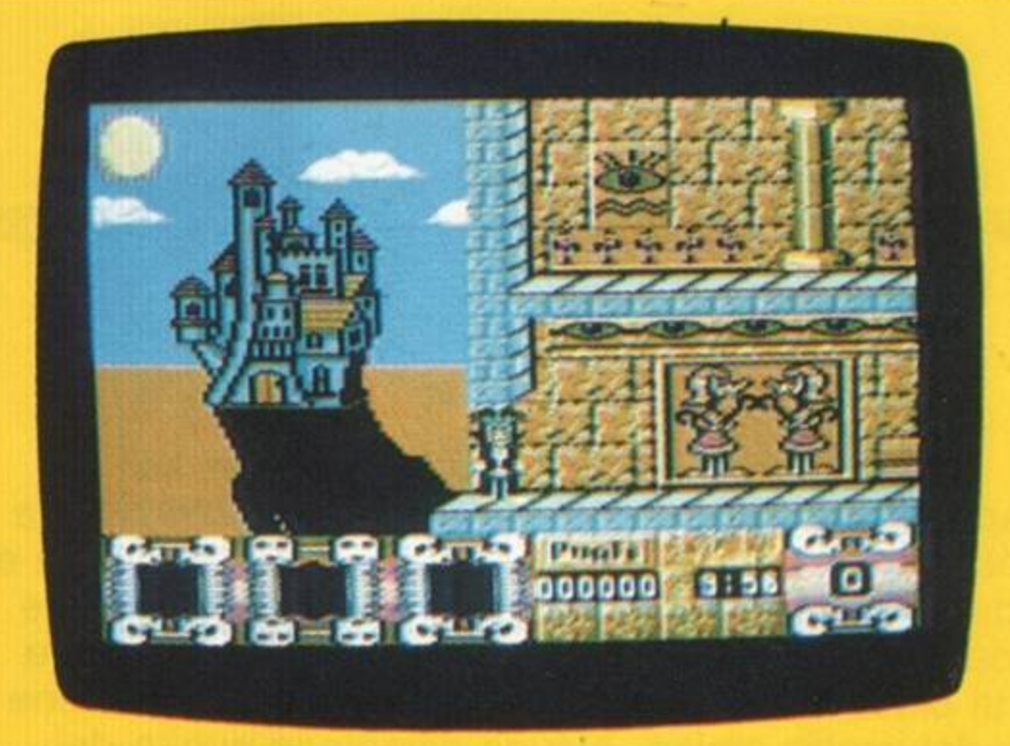
Sono passati ormai alcuni anni da quando per la prima volta è comparso in Italia lo Skateboard, una sorta di mono-pattino che, importato dagli Stati Uniti, ha fatto letteralmente impazzire tanti ragazzi. Quello che ora vi presentiamo è una gara, per l'appunto di Skateboard, che metterà a dura prova la vostra abilità in questa disciplina che tanto piede ha preso in questi anni. Lo scopo è di percorrere la discesa (tipo ''slalom speciale'' nelle gare sciistiche) con l'obbligo imperativo di passare in mezzo alle bandierine nel minor tempo possibile. Lungo il percorso troverete anche alcuni ostacoli che metteranno a dura prova la vostra prontezza di riflessi; troverete ad esempio trampolini, pezzi di legno, insomma dei veri e propri intralci che contribuiranno a rallentare la vostra corsa verso il traguardo finale. State ben attenti, rallentate quando il percorso lo richiede e... buona fortuna a tutti!

JOYSTICK KEMPSTON

Z	sinistra
X	destra
O	spinta
P	salto
K	gira di 180 gradi

PYR

Sei molto probabilmente l'erede di un antichissimo faraone e tra le carte di famiglia gelosamente custodite per secoli hai trovato una pergamena con delle parole magiche per entrare nella piramide dei tuoi antenati nella quale ti hanno raccontato si celano favolosi tesori. Ma ecco che dopo aver recitato la magia ti trovi immerso in un altro mondo dove mummie e pipistrelli ti stanno alle calcagna per rubarti energia vitale. Dovrai cercare di fare incetta delle chiavi che aleggiano un po' dappertutto per avere accesso a luoghi segreti ed inviolati alla ricerca del mistero della piramide, ma il tempo ti è avverso e un cronometro scandisce il passare dei secondi, trascorsi i quali il tuo incantesimo avrà fine.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	salta
RUN STOP	fine gioco

C64

THROW IN!

Lo scopo di questo avvincente videogame è quello di riuscire ad effettuare le consegne dei quotidiani a bordo della vostra bicicletta, lanciandoli nell'apposita casella delle lettere ai vari abbonati. Il percorso che andrete ad affrontare non è certo dei più monotoni e dovrete fare molta attenzione evitando i molteplici pericoli che si interpongono alle vostre pedalate. Evitate di investire i passanti, di scontrarvi contro qualche veicolo agli incroci, di incappare nei tanti oggetti sparsi da ignoti sul marciapiede, insomma state ben attenti a qualunque cosa che possa essere fonte di danno alla vostra persona. Al termine della giornata vi sarà presentato un resoconto dettagliato delle consegne che avete portato a termine. Mani sul manubrio e... buon divertimento!

JOYSTICK SINCLAIR

6	sinistra
7	destra
8	alto
9	basso
0	lancia

SINCLAIR

DEDALUS

Un gioco strano, ma veramente molto appassionante è quello che vi proponiamo questa volta. Il vostro animaletto munito di due zampette e due braccine che muove avanti e indietro mentre cammina, deve percorrere un labirinto magico le cui piastrelle del pavimento ruotano alla pressione del vostro amico. Alcune diventano subito del colore necessario, altre sono più dispettose e cambiano ad ogni passaggio o addirittura richiedono più passaggi per diventare del colore corretto. Scopo del gioco è naturalmente, far diventare tutte le piastrelle di uno stesso colore, ma attenti dei dispettosi animali, ragnetti, cimici ed altri faranno di tutto per ostacolarti ed addirittura per eliminarti. Passato uno schema ti troverai davanti ad un altro più difficile. Ricordate qualche volta un buon salto può essere molto utile. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
	salta

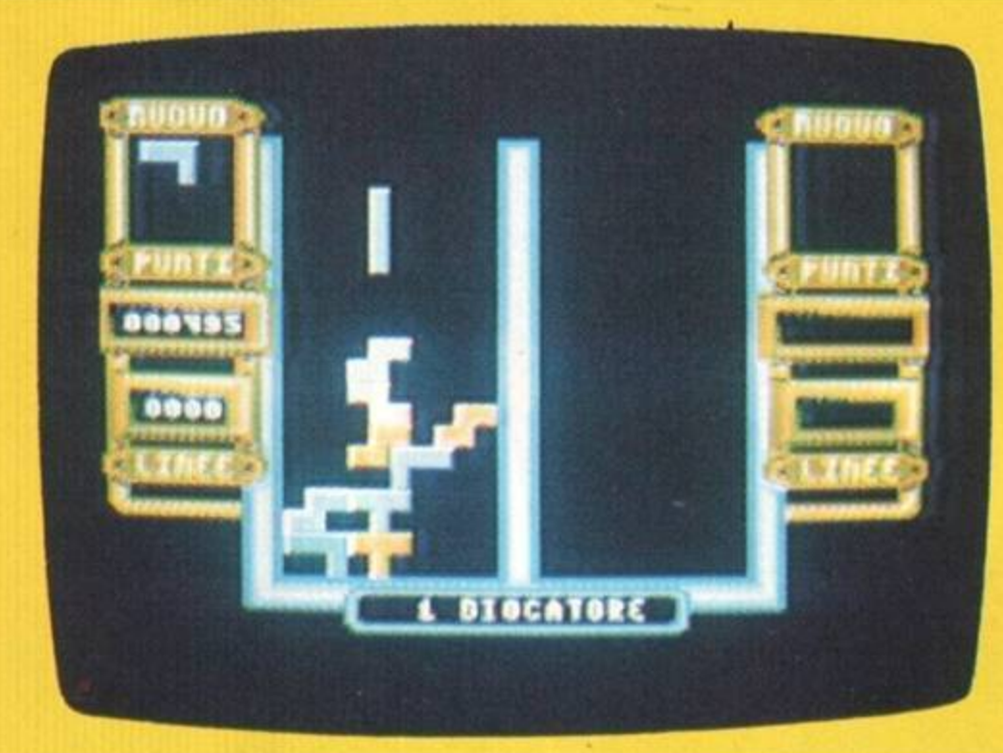
RED HOOD

In questo gioco andate ad impersonificare una specie di Robin Hood che si aggira per la foresta incantanta alla ricerca di una via d'uscita. Ad aiutarvi ci sono i soliti oggetti che, una volta recuperati, potranno essere utilizzati nei momenti propizi.
La foresta è popolata da forme di vita molto pericolose e tutte quante letali. Starà alla tua abilità riuscire a distruggere ogni cosa per riuscire così ad assicurarti l'uscita dalla foresta incantanta. Durante il gioco avrai anche la possibilità di passare direttamente al menù, basterà premere il tasto "A" Coraggio l'uscita è più vicina di quanto pensate!

TASTIERA

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

RIF RAF



Ecco un gioco veramente strano e appassionante. Ti trovi in una stanza nella quale dall'alto cadono dei pezzi di muro colorati e ciascuno di forma differente. Questi pezzi sono fatti in modo che ruotandoli tra di loro si possa affiancarli in modo esatto per comporre una linea continua sul fondo della stanza. Quando sarai riuscito a completare una linea, questa scomparirà lasciandoti uno spazio maggiore in alto. Infatti se non riuscirai a far scomparire le linee il pavimento della stanza piano a piano si alzerà spingendoti contro il soffitto e facendoti morire schiacciato. Riuscirai a sopravvivere in questa lotta contro il tempo?

JOYSTICK PORTA 1/2

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F5	squadra

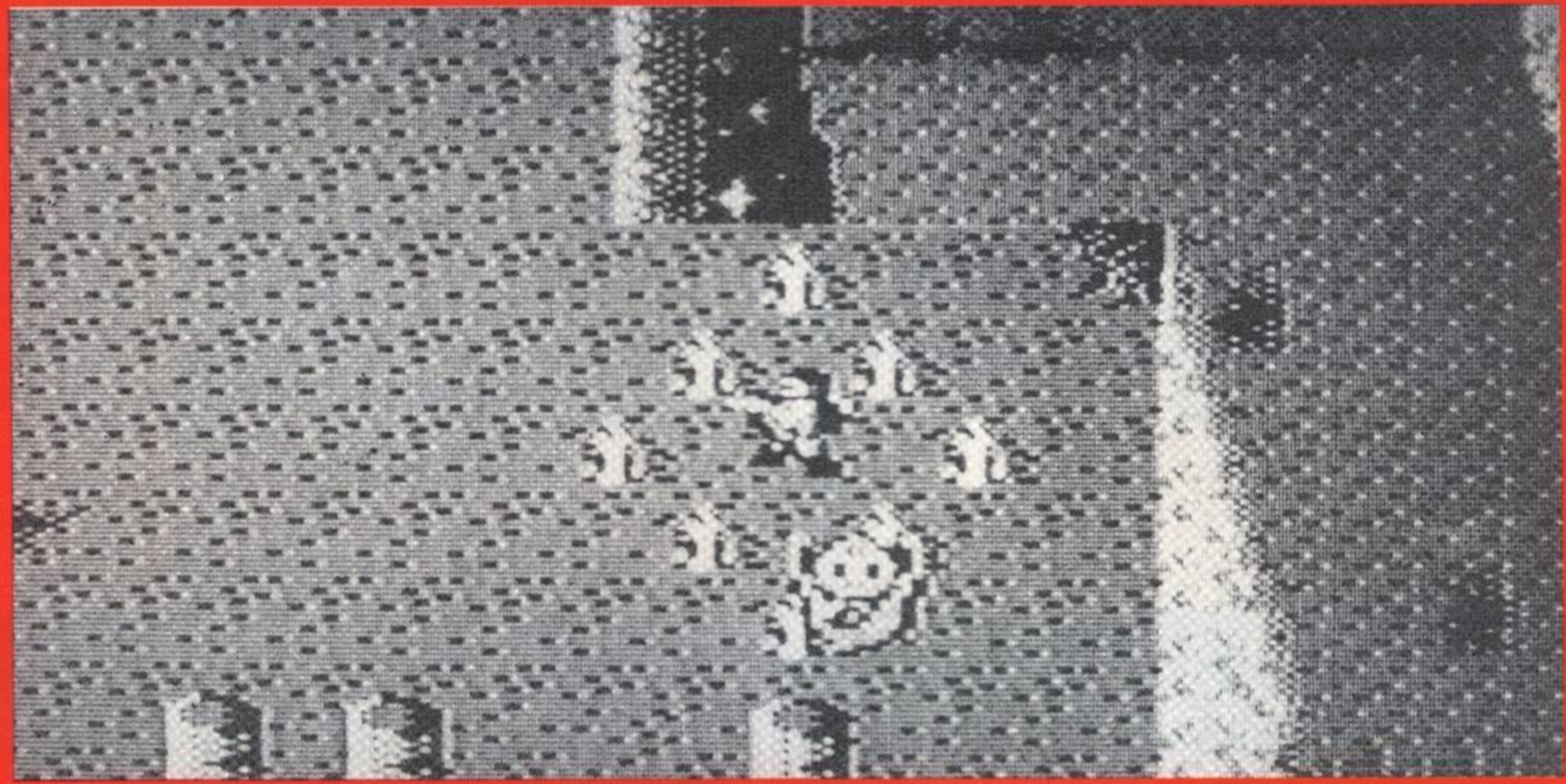
TECHNOTRONIC

Ora più che mai tutti si ispirano a giochi ambientati nel futuro dove situazioni paradossali si alternano ad altre più realistiche.
''Technotronic'' è un eccellente videogame dove andrete ad impersonare un astronauta il cui scopo principale è riuscire a trovare l'uscita della caverna in cui si trova. Il tragitto è costellato di molteplici pericoli che potrai evitare o distruggere raccogliendo al suolo i vari oggetti che si presenteranno. Ognuno di questi vi darà la possibilità di aprire porte, potenziare l'armamento, effettuare rifornimenti di armi o di energia ecc. Una cosa molto importante è evitare di rimanere troppo a lungo in una stanza.
Infatti dopo alcuni secondi la suddetta stanza pullulerà di terribili alieni che cercheranno di annientarti. State attenti, inoltre, di non cadere nei laghi nuclearizzati che vi faranno perdere sensibilmente energia.

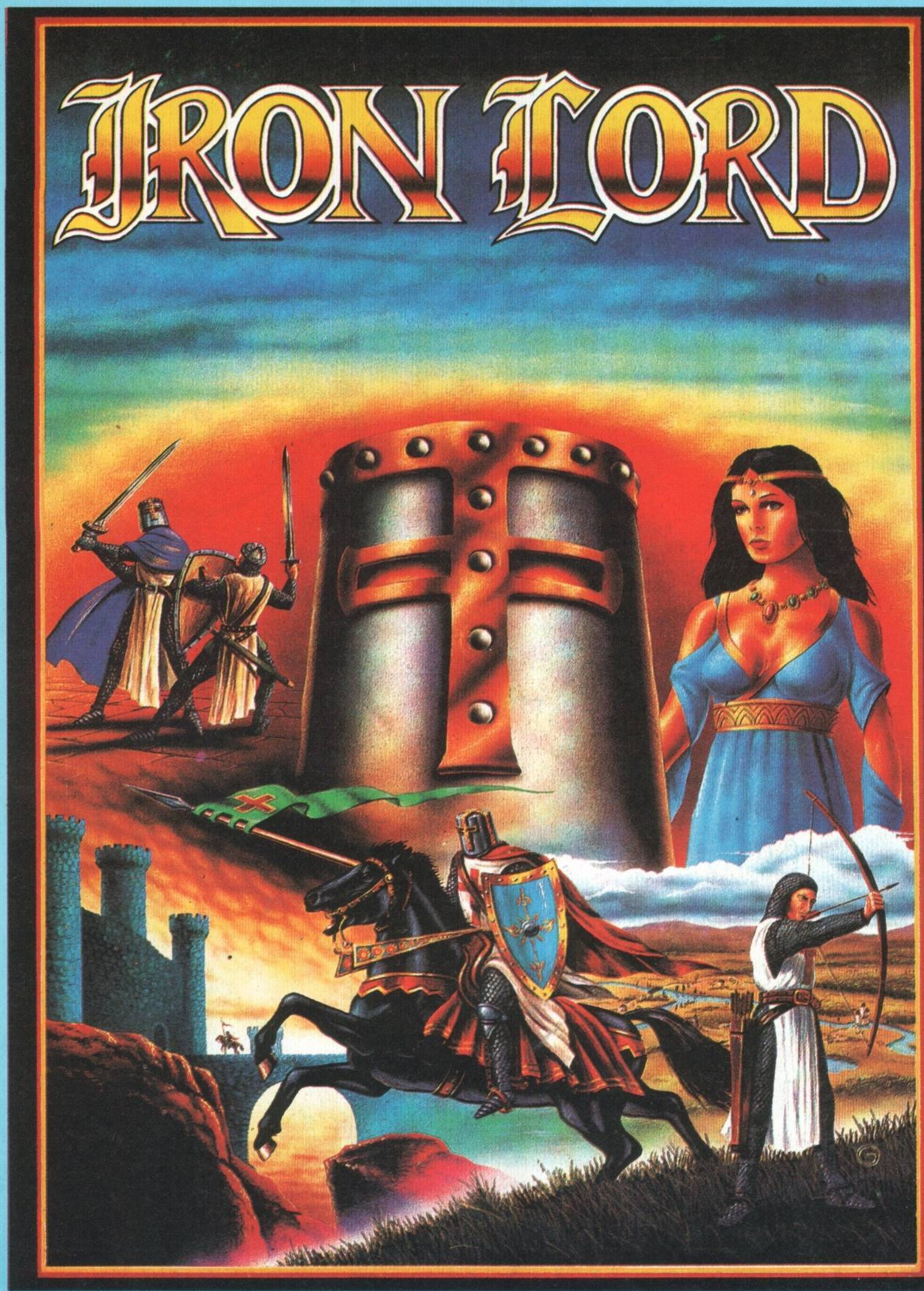
JOYSTICK SINCLAIR

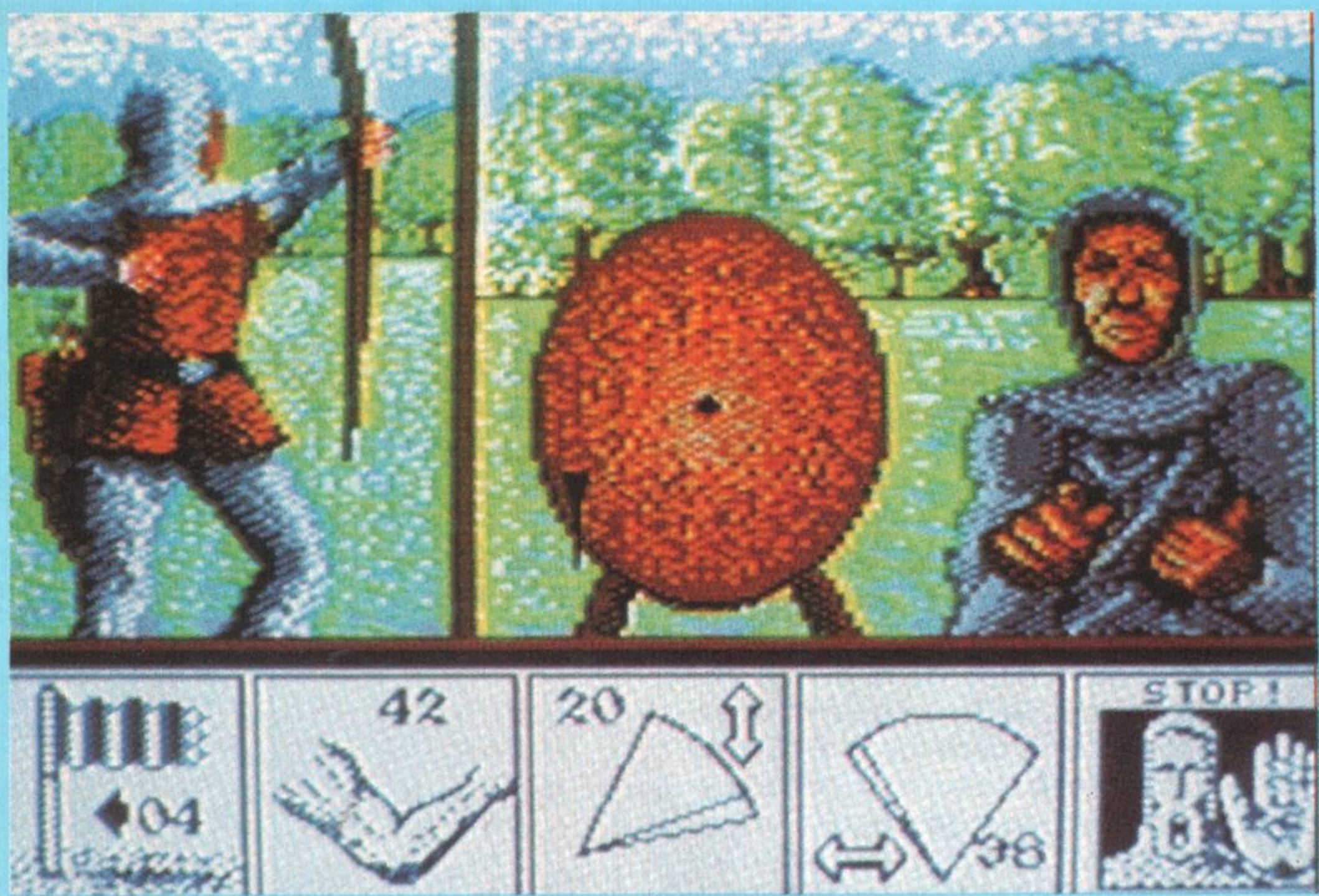
Tasti ridefinibili

REAL GHOST-BUSTERS



Sulla scia prima del film e poi dei cartoni animati, entrambi grossi successi, ecco qui un videogioco in cui i Ghostbusters devono come al solito salvare la città da orde di fantasmi, zombie e semidei.
Occorre subito dire che il gioco ha ben poco a che fare con i cartoni animati, e che di convincente c'è in esso solo una versione piuttosto bella del tema musicale di Ray Parker jr. Lo sprite del protagonista è minuscolo, squadrato e malamente animato, e non si capisce nemmeno se sia un essere umano o uno spettro.
Dal punto di vista grafico, neanche gli avversari stanno meglio di voi: eliminarli non è difficile, a patto che riusciate a controllare il vostro eroe... e questa si rivela ben presto un'impresa frustrante!
È sgradevole non poter trovare nulla di buono da dire su un gioco, ma diventa inevitabile nel momento in cui l'Activision pretende di lanciare un software assolutamente insignificante.


IRON LORD



Iron Lord è uno di quei rari giochi che ogni tanto appaiono e che con la propria straordinaria ricchezza prendono in contropiede l'intero mondo del software. Lo spunto di partenza non è per la verità molto originale: uno stato libero è stato invaso, e il figlio del suo signore incita il popolo alla rivolta per riconquistare la terra che gli appartiene di diritto. Per prima cosa, dovete formare un esercito di contadini: cercate nelle città e nei villaggi, parlate con tutti quelli che incontrate, partecipate ai tornei per farvi una reputazione e infine riunite tutti presso le rovine del castello di vostro padre, da cui prenderà il via la controffensiva.
Fatto ciò, avrete terminato la prima parte e passerete a un wargame in cui le vostre possibilità di vittoria dipendono dalle vostre prestazioni nella parte precedente. Concluderete poi con una parte avventurosa con scrolling multiplo, che culminerà in un duello risolutivo col malvagio usurpatore.
La prima parte è la più impegnativa. Tanto per cominciare, usate il cursore per scegliere in quale dei molti pittoreschi villaggi che costellano il bel paesaggio volete recarvi, subito apparirà lo sprite splendidamente animato di un cavallo che con voi in groppa si dirige al galoppo verso il luogo prescelto. Si passa poi a una prospettiva aerea in cui siete rappresentati da un puntino; basta premere il pulsante di fuoco per sapere cosa c'è di interessante nel luogo dove vi trovate. A questo punto, è molto probabile che siate coinvolti in un sottogioco, per esempio il tiro con l'arco. Vi verranno mostrati il bersaglio, la forza e la direzione del vento, e toccherà a voi calcolare l'elevazione, la forza e l'orientamento del tiro. Avete diritto a quattro tentativi: più precisi i tiri, più soldi guadagnate: soldi preziosi per convincere la gente ad unirsi a voi e per comprare tutte le armi che vi occorrono. Tra gli altri sottogiochi ci sono il braccio di ferro e i dadi, in cui gareggerete contro il computer, e vinca il più fortunato!
L'ultimo dei sottogiochi (che appare in modo randomizzato nel corso del gioco) è un duello con un altro cavaliere, ed è forse il primo duello in soggettiva che si sia mai visto nella storia dei videogames: attraverso la celata, vedete solo il corpo e la testa dell'avversario. Inutile dire che in queste condizioni è molto difficile servirsi della spada per respingere l'attacco.
In ogni fase del gioco, la grafica è incredibile: tutto è disegnato e colorato in modo squisito, e le animazioni sono eccezionali. La colonna sonora è composta di musiche tutt'altro che banali e di effetti speciali ben studiati. **Iron Lord** non è un gioco particolarmente complesso, ma è così bello da garantire intere settimane di divertimento.

Cristina Barigazzi

AMSTRAD PP

Nel 1990 vi saranno inevitabilmente dei compromessi nel mondo del calcolatore portatile. Nessuna macchina, incluso l'Amstrad Ppc, ha una versione per l'ufficio. Diventa quindi molto importante trovare una versione di ''portatile'' che lo sia veramente e che possa, all'occorrenza, lavorare bene anche in ufficio. Diciamo subito che il computer portatile ideale ha le dimensioni di una cartella. Le dimensioni del Ppc non corrispondono a quelle di una cartella, ma nemmeno quelle di molti calcolatori con tastiera e dischi regolari. La borsa da viaggio, offre una valida soluzione. Tale borsa, di nylon e leggera, ha un numero sufficiente di tasche da soddisfare anche i più pignoli. Vi sono molti spazi per i vari trasformatori, manuali, dischi ed altri accessori.

L'energia del modello portatile è fornita da 10 batterie. Amstrad sostiene che usando batterie alcaline si ottiene una autonomia di otto ore. Un continuo intervento sulle batterie può risultare costoso, poiché un set costa almeno 30.000 lire. Le pile si trovano nel fodero, non per favorire un calcolo sicuro, ma per permettere cambiamenti più facili. Mezz'ora prima dell'esaurimento delle batterie è possibile udire un avvertimento. Se si chiude il coperchio senza spegnere il meccanismo, il Ppc manderà dei segnali.

Per ridurre i costi al minimo e per mantenere la scorta di pile entro limiti ragionevoli, l'Amstrad ha ideato delle opzioni di energia. Si possono togliere le reti di distribuzione del Ppc o dal collegamento del video/connettore di energia dal computer Amstrad o dal facoltativo hard disk. Le uniche alternative non prese in considerazione sono l'energia solare e quella geotermica!

La ragione d'essere della forma non convenzionale del Ppc è l'inclusione non tradizionale di una compatibile e regolare tastiera (102 tasti) che è unita al contenitore del sistema mediante un lungo perno che conferisce all'intero computer un aspetto di compattezza.

Anche lo schermo sembra fuori dell'ordinario, poiché le prime presenze sul mercato del portatile ci hanno condizionato a pensare uno schermo ampio quanto la tastiera e viceversa. Il pannello a sei posizioni, a pile ha uno schermo dai caratteri 80 × 25 che può emulare i grafici standard del pixel 640 × 200. I colori sono rappresentati da 4 sfumature monocromatiche e sono chiari.

C 640: IL TOP!

Entrambi i metodi di rappresentazione di un "inverse" video sono attuati e controllati dalla tastiera. Lo schermo non è di bachelite e i contrasti di colore dipendono dall'illuminazione dell'ambiente. Voi potete fare delle combinazioni di contrasti e angolature dello schermo a seconda della luce ambiente. La gamma della angolature di veduta è molto valido. Se voi muovete la testa, il display non scompare. Tuttavia le persone sedute vicino a voi hanno delle difficoltà nel leggere lo schermo.

Il Ppc vi permette di usare un monitor Ibm, se siete seduti al tavolo. Control-Scroll Lock si aziona tra il visualizzatore di cristalli liquidi (Lcd) e il monitor del computer. Se voi in-

serite la spina in un monitor Amstrad, l'accensione dello schermo è automatica.
Dipende dal vostro borsellino se potete permettervi uno o due floppy drive della potenza di 720 Kb e da 3,5 pollici o addirittura il modello con l'hard disk da 20 Mega. Con l'avvento del Ps/2 è più difficile trovare programmi compatibili a questo formato, come lo era in passato quando erano all'avanguardia solo i modelli Toshiba e Apricot. A chi utilizza dischi da 5 pollici e un quarto questo e macchine che si adattano a questo tipo di disco, la Amstrad offre un trasferimento dei dati di archivio, (il famoso e copiato AM-Link).
In aggiunta al connettore per l'ingrandimento del contenitore il Ppc ha provveduto ad un modem Rgb per il monitor, ad entrate in serie e in parallelo in un dispositivo di 25-pin e di una presa di corrente per il monitor del calcolatore Amstrad. L'unica scelta di espansione offerta è il modem montato internamente. L'unità offre comunicazioni Ccitt e Bell da 300 e 2400 baud. Il modem usa l'onnipresente modello Hayes e può autochiamare e autorispondere. Il Ppc ha un Intel 80C86 alla frequenza di 8MHz. La C sta per Cmos che riduce il consumo di energia del circuito e la formazione di calore, due ottime qualità del calcolatore portatile. Altrimenti il processo di elaborazione è simile a quelli che hanno prestato un ottimo servizio alle schiere degli Amstrad Pc. La macchina tuttavia era dotata di qualcosa simile al più veloce parente prossimo 80C86, il Nec V30. Amstrad sostiene che quando costruirono il prototipo non era stato deciso quale unità di elaborazione si sarebbe data ai modelli di

produzione. Le macchine che si trovano adesso nei negozi saranno con l'elaboratore 80C86.
Le versioni con comando singolo e doppio hanno la stessa capacità di memoria ad accesso casuale (Ram) ed una potenza di 640Kb. Amstrad ha scelto di andare sino in fondo e di non molestare gli utenti con salite di 128Kb come con gli originali Amstrad Pc.
Ancora una volta Amstrad ha scelto di proseguire per la sua strada con Bios di sua produzione. Nessuna incompatibilità è stata riscontrata in Bios durante le nostre prove.
Il Ppc Organiser è stato proposto dopo che venne fatto un tentativo preliminare per includere il WordPerfect Executive.
L'Organiser ha un libro degli indirizzi, un dispositivo telefonico, un semplice word processor e un calcolatore. Si carica automaticamente quando si introduce un programma di richiamo, in un tempo di 44 secondi.
Il Ppc Organiser è dedicato ai principianti. È semplice da usare con una scelta del cursore o una selezione di comandi dal menù.
Per gli utenti del modem interno, Amstrad ha incluso Mirror II, la versione con la facciata sganciata del Crosstalk con delle caratteristiche aggiuntive per il mercato europeo.
La tastiera non è limitata dai soliti problemi causati dal portatile ed ha buone prestazioni. La prestazione è soggettivamente migliore di alcuni computer più costosi. A causa della mancanza di un hard disk, una parte dei segni di rilevamento soliti rimangono inesaminati. Non c'è da sorprendersi, l'operazione di scorrimento dei segni di riferimento Txi, Wp1 e Wp2 da un floppy all'altro è molto più lenta rispetto ai tempi di registrazione dal floppy all'hard disk. In accordo con i segni di riferimento dell'unità centrale Chips e Technology, il Ppc è due volte e mezzo più veloce di un antiquato Ibm Pc. Le solite applicazioni orientate agli affari funzionano bene: **WordStar, SuperCalc, WordPerfect, Lotus.**
In conclusione Amstrad ha immesso sul mercato un altro apparecchio, il cui prezzo sarà destinato ad avere ripercussioni nell'industria. La macchina è attrezzata per il manager che viaggia molto ma come computer a basso costo può essere utilizzato anche da studenti o utenti occasionali.

Michele Guerra

CONTINENTAL CIRCUS

In questo periodo le conversioni dei giochi di arcade sembrano molto diffuse e per coniare una nuova frase esse sono quello che ci vuole per la tua mano destra, che significa che sembra proprio che le società di software abbiano capito, come mai prima d'ora, come una macchina sia in grado di mantenere su di sé la tua attenzione anche dovendoti chiedere tutto il tuo settimanale in monetine da 500 lire, per cui numerose case di software lottano fra di loro per conquistarsi le licenze in modo da poter chiedere alle tue tasche qualche moneta in più. È certo una buona economia per i giocatori ma solo se la conversione è ben fatta.

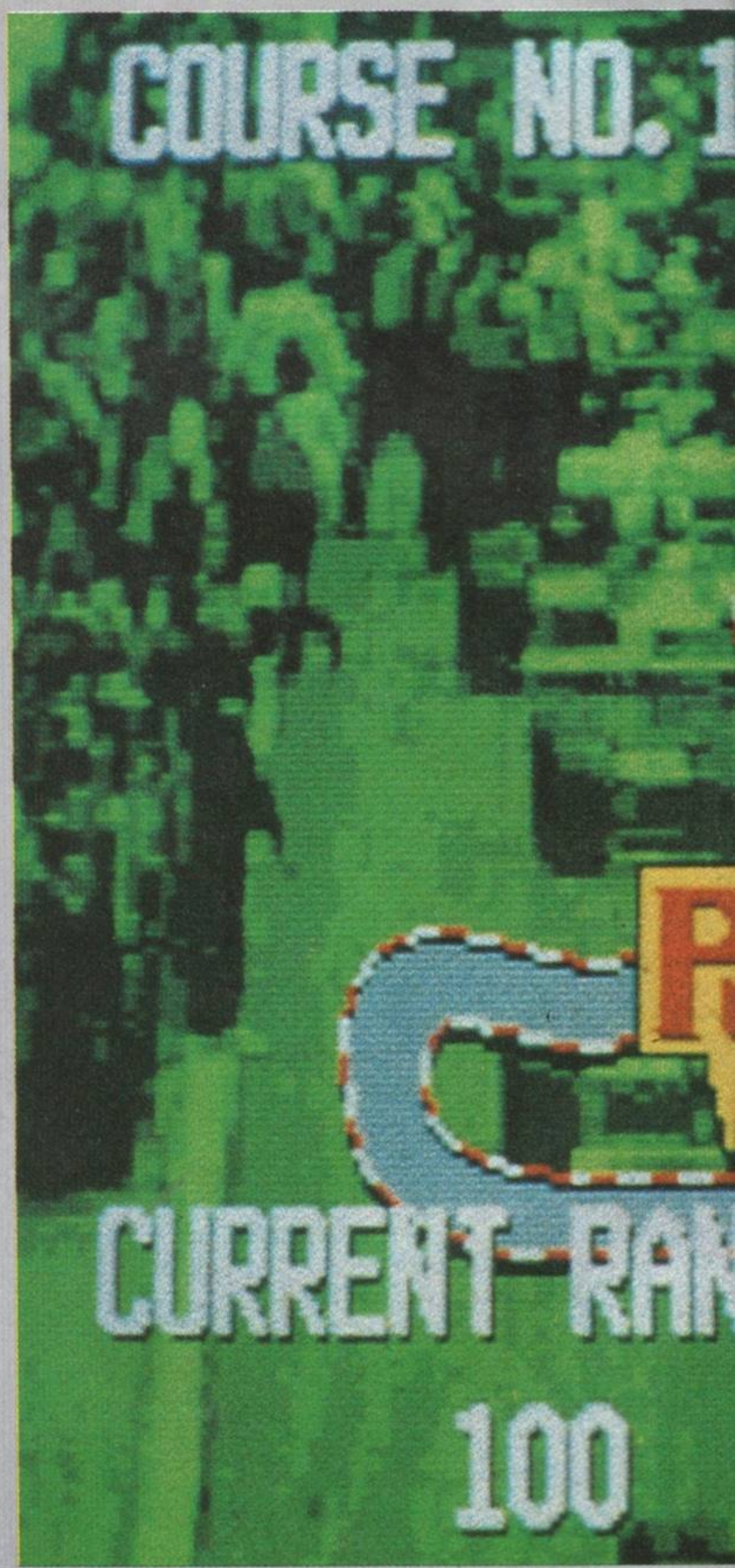
Cosa c'è allora da dire su **Continental Circus?** È possibile riuscire a convertire un gioco di arcade così malizioso? La Sales Curve doveva esserne convinta perché ha realmente fatto questa conversione per la Virgin/Mastertronic e devo proprio dire che sembra un buon bocconcino.

Continental Circus è un gioco automobilistico mangiastrada. Non ci sono elefanti, non ci sono pagliacci e nessuno che ti sbatte in vari sottogiochi. Questo è un gioco per veri eroi. Devi correre battendoti contro altre automobili e migliorando le tue prestazioni, in modo da riuscire a migliorare il piazzamento con il quale comincerai. È un vero schifo! All'inizio sei centesimo, e cioè all'ul-

timo posto. E così se riesci a portare a termine le corse nei termini prestabiliti e se superi una sufficiente quantità di automobili avversarie ti qualificherai per poter correre nelle gare successive. Il gioco comincia in Brasile e devi farti strada salendo nella classifica e percorrendo i tracciati di sei altri paesi finché non arrivi fino in Giappone dove devi terminare classificandoti al terzo posto o ad uno migliore. Ahi, ahi.

Ti sembra abbastanza facile per le tue abilità? Ah, ti basta riuscire a rigare diritto, mio caro Prost. A volte le automobili funzionano male. Prova un po' a chiedere a Jim se ha trovato una quantità sufficiente di olio nel suo motore e scuoterà la testa e verserà un'altra lattina di olio nella sua Lotus. Bene, il livello dell'olio non è un grosso problema in **Continental Circus**, ma le collisioni invece sì. Se decidi che sulla tua traiettoria si trova un'altra automobile non fare un Alison contro di lei. Anche il colpetto più piccolo provoca la formazione di una nuvola di fumo e, come nell'arcade, ti verrà chiesto di fare una sosta al posto di rifornimento per aggiustare il guasto. Se per caso decidi di continuare, stai ben attento! Se fai andare l'automobile troppo a lungo il fumo può trasformarsi in fiamme e alla fine la macchina seminerà tutti i suoi bulloni lungo il tracciato. E se questo non ti sembra abbastanza, c'è anche la pioggia, che può cominciare a cadere in qualsiasi momento, proprio come nella realtà. Stai attento sulle curve quando l'asfalto è bagnato, perché è terribilmente facile che ti succeda di farti distruggere completamente e ritrovarti con un motore perfettamente fuori uso. Il fatto di perdere un'automobile non è poi una cosa così grave in quanto essa può essere facilmente sostituita, ma l'inesorabile orologio continuerà a ticchettare facendo così diminuire le probabilità che hai di riuscire a classificarti.

Il controllo viene fatto attraverso la tastiera o il joystick con avanti per accelerare l'automobile e il tasto di fuoco che agisce come comando di passaggio tra la marcia bassa e quella più alta, mentre nell'angolo superiore sinistro è sempre visualizzata la marcia inserita, insie-



me alla velocità, al punteggio di quel momento e al punteggio massimo. A sinistra di quest'ultimo è visualizzato il tempo che ti rimane che diminuisce implacabilmente fino a zero. La tua qualifica di quel momento e il posto al quale devi classificarti per poter partecipare alla gara successiva sono anch'essi presenti e sembra vogliano costantemente ricordarti che sei un guidatore brillante (o incapace).
Sembra proprio che sia un gioco vincente, d'accordo, l'effetto 3D non può essere ulteriormente implementato sullo Spectrum, ma l'effetto 3D del gioco di arcade tendeva a provocare forti mali di testa nei giocatori e visto che la Taito aveva pensato di introdurre una opzione di on/off, possiamo proprio dire tranquillamente che la versione per lo Spectrum è molto meglio di quella originale.
La Virgin ha qui un buon prodotto (hurrah!) e non mi sorprenderà molto se continuerà a circolare avvolto in una nuvola di fumo e non scomparirà in una palla di fuoco. **t.cur.**

COME VINCERE A THUNDERBIRDS

Cinque! Quattro! Tre! Due! Uno! I Thunderbirds sono partiti... Beh, lo saranno se utilizzerai i nostri semplici suggerimenti.

EQUIPAGGIAMENTO

Missione 1
Alan: lampada e oliatore
Brains: torcia e qualsiasi altra cosa

Missione 2
Gordon: autorespiratore e American Express
Alan: autorespiratore e pillole di radizioni

Missione 3
Lady Penelope: spray soporifero e qualsiasi altra cosa
Parker: mouse e stetoscopio

Missione 4
Virgil: ombre e mitragliatrice
Scott: ombre e supercolla

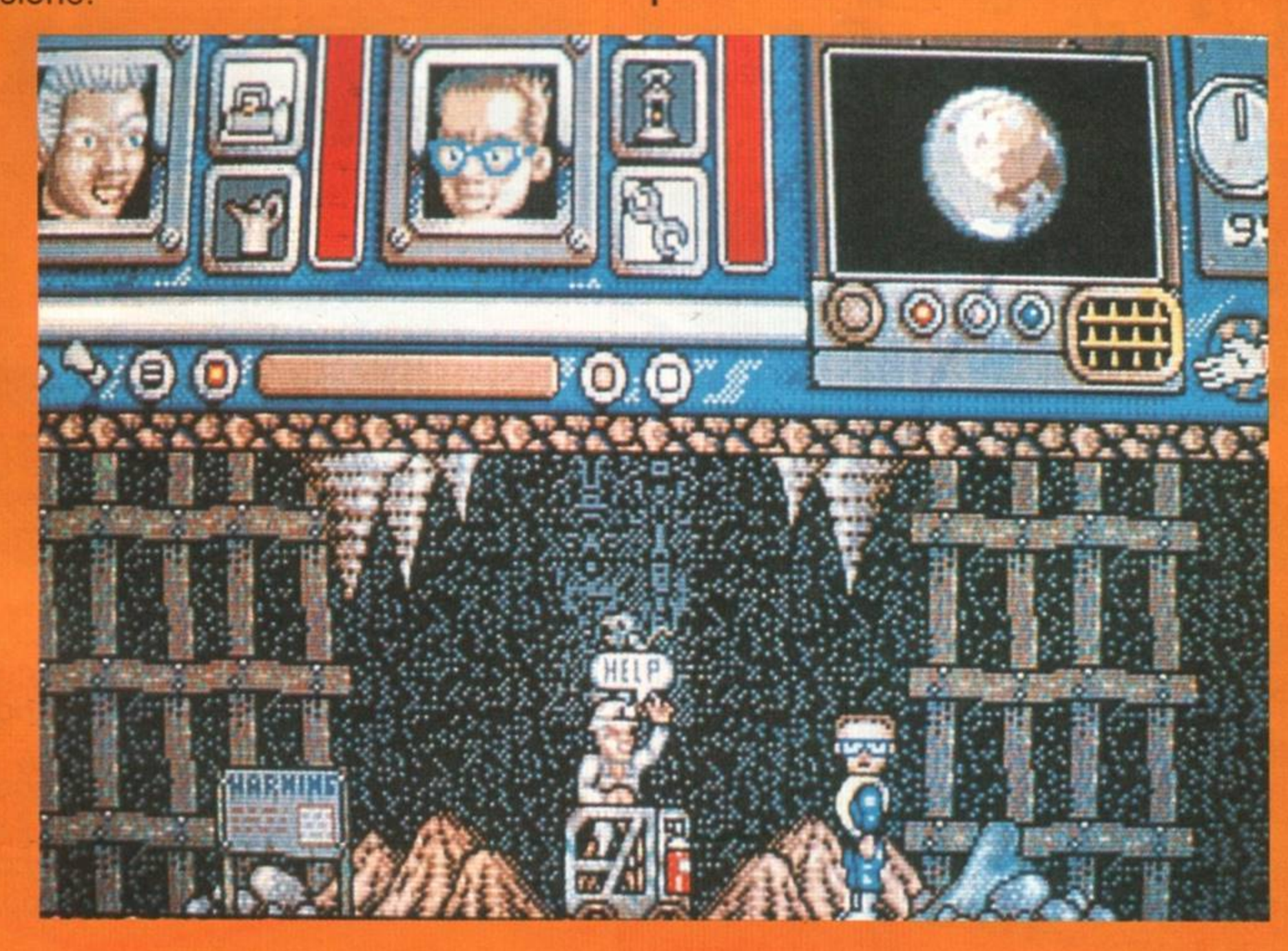
Missione 1
Fai salire Brain nell'ascensore. Spegni la pompa con la chiave poi prendi la dinamite. (L'ascensore sale e scende). Continua finché non trovi una roccia insuperabile sulla quale c'è l'esplosivo. Lascia cadere il pistone e prendi il detonatore. Ritorna fino alla roccia e tenendo in mano contemporaneamente il detonatore e il pistone premi il fuoco. Corri al di là della roccia e continua finché non raggiungi il minatore. Fai in modo che Alan prenda la scala a pioli e la metta di traverso sopra al baratro dove c'è l'avvertimento. Raccogli l'altro oggetto (la lampada o l'olio) e portalo avanti fino a che non trovi una vecchia carretta alla quale ungerai le ruote. Spingila sopra al baratro dello schermo seguente e camminaci sopra. Quando hai fatto ciò, trova il trapano e l'aria compressa e tienili in mano contemporaneamente. Quando passi di fianco ad un computer, accendi il trapano e perfora la barriera per trovare Brain e il minatore. A questo punto puoi riportare Brain al Mole.

Missione 2
Porta Alan verso sinistra e in alto rispetto al Thunderbirds 4 e utilizza le pillole quando vedi il Captain che ti darà una carta blu. Prendi Gordon per trovare le pillole che recupererai andando a sinistra, in basso e a destra. Utilizza le pillole. Continua ad andare a destra finché non puoi scendere. Scendi e continua verso destra finché non trovi due computer contraddistinti dalle lettere B e V. Guida Alan fin lì e metti tutti e due i personaggi davanti al computer B. Utilizza la carta dell'American Express per chiudere il reattore e riporta il sottomarino in superficie utilizzando Alan e Gordon per gettar fuori tutta l'acqua.

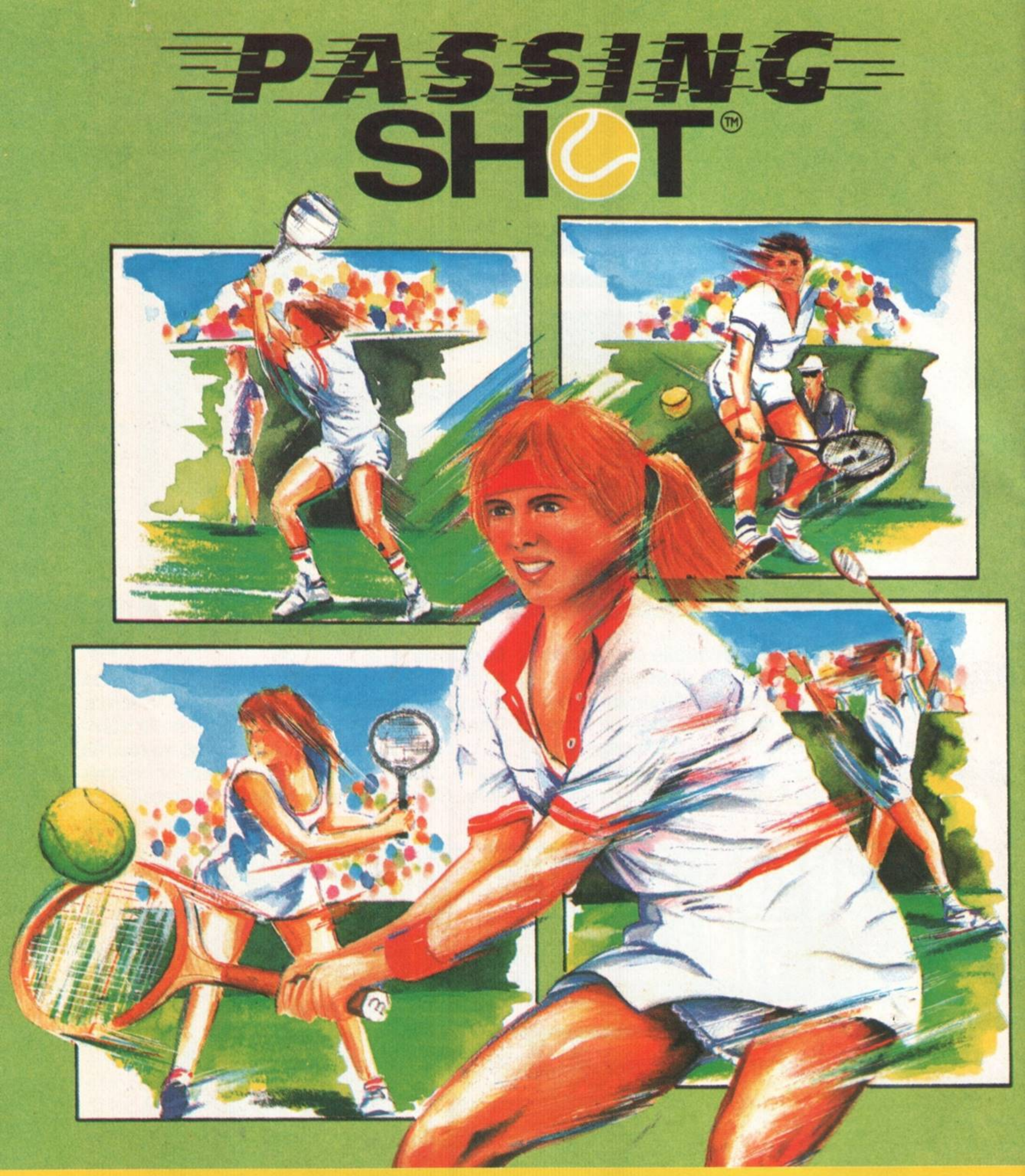
Missione 3
Devi trovare quattro chiavi che ti servono per aprire la camera di sicurezza. La prima è nella stanza dove ci sono tutti i mobiletti per le schede. Porta lì Lady Penelope e Parker e fai girovagare Parker in modo che gli schedari si aprano. Sposta Lady P davanti a loro e premi il tasto di fuoco. Vai avanti a fare così finché non trovi una chiave. Porta Lady P davanti al secondo ascensore e scendi con Parker che deve spingere nell'ascensore un carrello. La seconda chiave è al quarto piano sotto alla scrivania. Vai poi al sesto piano e utilizza il mouse per colpire il pannello di controllo e disattivare la mitragliatrice. Scendi giù, giù, rimani sulla scala finché la guardia non ti ha superato poi vai tre volte a sinistra e due volte in alto. Utilizza lo stetoscopio al sicuro e prenditi la chiave. Lascia cadere il mouse e vai verso il basso finché non arrivi al seminterrato. Vai a sinistra e prendi l'altra chiave. Risali finché non trobi sei anelli, devi cambiare il loro ordine in modo che, da sinistra a destra, siano come qui di seguito:
Passa a controllare Lady P e, quando la guardia è passata oltre, vai a destra. Scen-

di finché non trovi altri sei anelli. cambiali in modo che siano come qui di seguito:
Vai a sinistra e quando sei al sicuro e nei mobiletti, metti due chiavi in uno degli schedari (non importa quale, ma deve essere lo stesso per tutte e due le chiavi), poi prendi i documenti in modo da portare a termine la missione.

Missione 4
Non voglio dirti troppo, ma non uccidere in nessun modo la guardia, utilizza la colla. Userai la mitragliatrice tre volte nella stanza del campo di forza. Dovrai andare giù nel piano utilizzando una chiave e un po' di musica. Controlla bene i cassetti laterali.

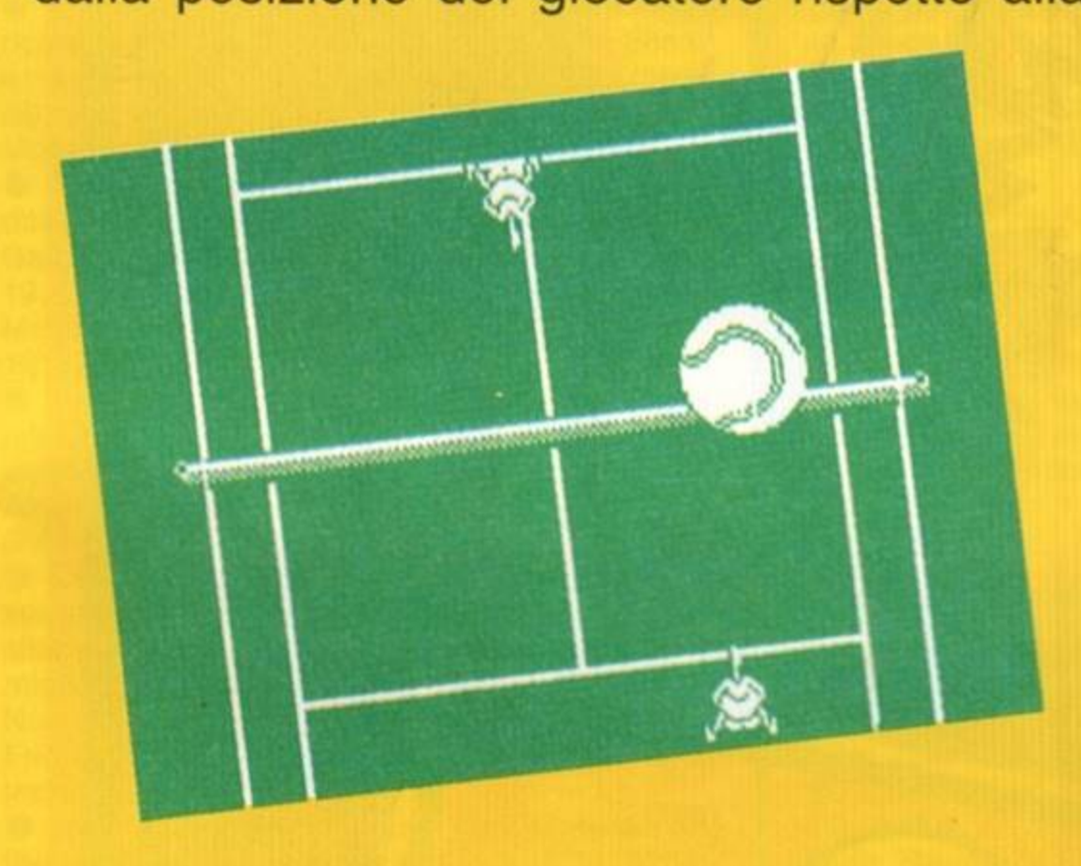


PASSING SHOT™



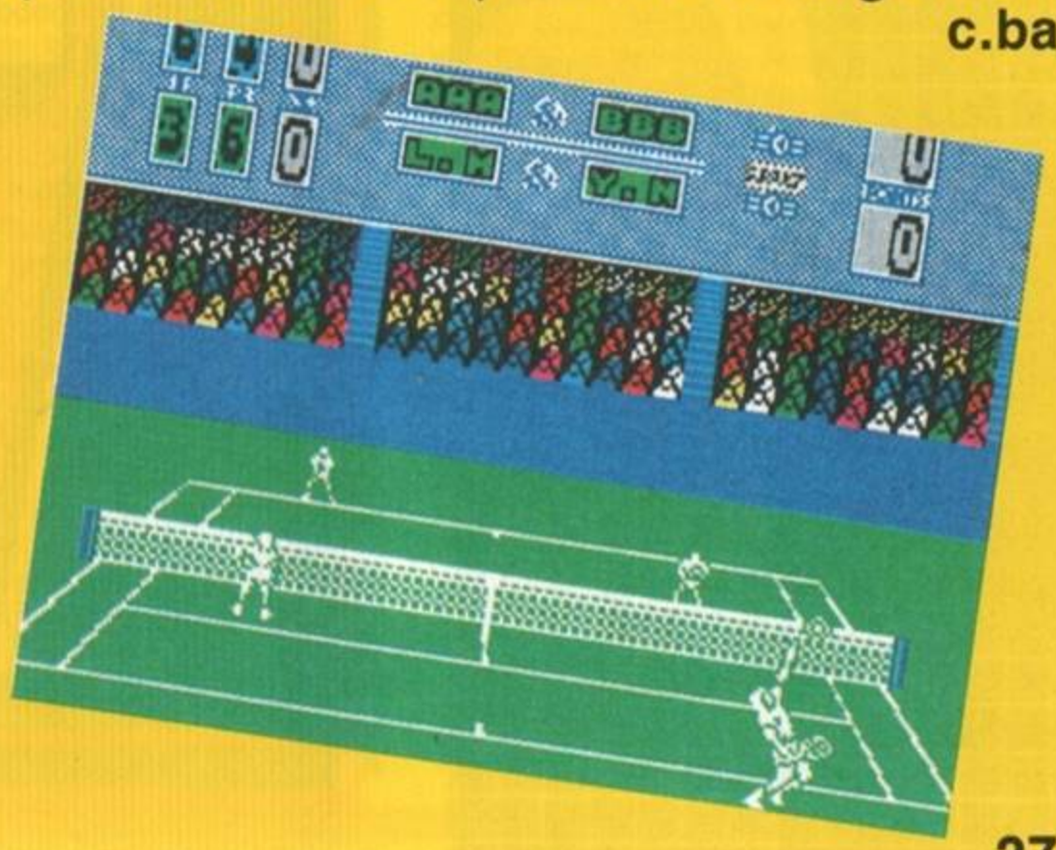
Sono l'unico ragazzo che è veramente riuscito a beccarsi a scuola, sulla pagella, un 3 in ginnastica e mi ritrovo a dover preparare un'ennesima recensione su un giochino di simulazione sportiva! La volta che sono riuscito ad arrivare più vicino ad un campione di tennis è stato durante un lavoro estivo, quando spazzavo l'ufficio stampa agli Internazionali di Roma. E così ora ho dovuto prendere il mio blocco e rimanere da solo a caricare **Passing Shot** della Mirrorsoft!
Eeeeeee (rumore del computer)! Eccoci, è caricato! Bene, per ora abbiamo visto il programma demo, ora vediamo un po' come funziona il gioco vero e proprio. C'è l'opzio-

ne per due giocatori ed è ambientato in quattro paesi, ognuno dei quali rappresenta un diverso livello di difficoltà, su terreni e contro avversari diversi. Il gioco viene presentato da due differenti punti di vista, da parte dello spettatore per il servizio e dall'alto per gli scambi di colpi più lunghi. Purtroppo, però,nel secondo modo il computer ti permette solo una visione parziale del campo da gioco e non il campo intero. Lo schermo, quindi, scorre verso l'alto e verso il basso seguendo gli spostamenti della palla.
Il sistema di controllo sembra proprio semplice, in teoria, ma in pratica si rivela una cosa veramente complicata. Hai a tua disposizione quattro diversi tipi di colpo: il pallonetto, il tiro piano, la tagliata e il topspin, e li realizzi tutti premendo il tasto di fuoco insieme ad una direzione, se quindi confondi il controllo direzionale cambi il tipo di tiro, e non la direzione nella quale la palla si muoverà. Quest'ultima viene infatti determinata dalla posizione del giocatore rispetto alla



palla. Se, per esempio, colpisci la palla alla fine di un colpo dritto, la manderai verso il lato sinistro del campo del tuo avversario, se invece la colpisci all'inizio del tiro, andrà verso il lato destro del campo, e così via. Bene, si comincia a giocare in Francia per poi spostarsi in Australia e quindi negli Stati Uniti ed in ognuno di questi posti giocherai l'ultimo set decisivo di una finale dei tornei internazionali. Il quarto livello, il più difficile, ti vede in campo a Wimbledon. Qui devi giocare tre set, uno per ogni quarto di finale, nella semifinale e nella finale! A questo punto diventi Campione del Mondo! Semplice, no? No, direi proprio che non lo è, ma se dimostri un po' di perseveranza nel livello più facile puoi riuscire, come me, a vincere le quattro partite e conquistare così l'ingresso ai quarti di finale di Wimbledon! Peccato che qui io sia stato letteramente stracciato!
Lo sprite del giocatore si muove molto lentamente. Ma questo serve, presumibilmente, ad introdurre un elemento di strategia che, come nel tennis reale, ti costringa a pensare in anticipo a dove andrà la palla di risposta dell'avversario. Poiché, quando l'avversario colpisce la palla, il tuo giocatore non è visibile sullo schermo, devi pensare di cominciare a muoverti quando sei ancora fuori dallo schermo e sperare solo di finire per ritrovarti nella posizione esatta. Nel livello più difficile tutto sembra molto più veloce, anche se i movimenti del tuo sprite rimangono sempre lenti: questo fatto ti rende alcune risposte praticamente impossibili.
L'opzione per due giocatori è divertente, tu e il tuo amico giocate insieme contro ad una coppia di avversari, anche se è un peccato che non possiate giocare l'uno contro all'altro. In fondo però in realtà sarebbe difficile capire l'identità dei giocatori in quanto tutti e due gli sprite sono esattamente identici, non puoi vedere continuamente il tuo giocatore e il computer ti sposta sui diversi lati del campo per rispondere ai servizi! Okay, ci sono quindi alcuni problemi grafici e degli sfondi un po' ripetitivi ma l'animazione è carina e c'è una pallina da tennis matta che compare quando il gioco è terminato e ti fa una bella smorfia. Oh, e la musica è orrenda, ma puoi sempre spegnerla e sentire solo il rumore della palla.
In definitiva si tratta di una semplice simulazione di tennis, con alcuni tocchi grafici carini, un sistema di controllo un po' ingegnoso e un giocatore dai movimenti un po' lenti. A parte tutto ciò si lascia giocare bene e ti fa venir voglia di continuare a giocare. C'è qualcuno che vuol provare **Passing Shot**?

c.ba



QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo ultime novità da bar (e non) per C64 come: Dragon's Lair 1, 2, Mickie, Gauntlet, Ghost'n Goblins, Arkanoid, Express Raiders, Traiblazer, Supercycle, Space Harrier, Jail Break, Double Dragon, Green Beret, Breakthru, e inoltre numerose compilation per Spectrum, MSX, C64. Per una lista più completa telefonare o scrivere.
Domenico Ciccotelli - Via Giuditta Sidoli, 1 - Torino - Tel. 6193614.

● Vendo giochi su cassetta per CBM 64. Ad esempio: Platoon I, II, Dan Dare I, II, Calcio con Replay, Pioggia ed effetti speciali, Parigi Dakar, 007, Totocalcio, Zombi, Wonderboy, ed altri a L. 1200.
Massimiliano - Via Carso 6 - Agliana (PT) - Tel. 0574/719841.

● È nato un nuovo club per C64 e 130 XE. Noi riceviamo in anteprima mondiale i migliori giochi e potrete essere soci con sole L. 2000. Arrivi mensili, scrivetemi.
Mario Tavera - Via De Gasperi 3 - Nulvi (SS).

● Vendo centinaia di cassette per C64 a prezzi ottimi, oppure scambio con 60 games. Cerco 60 Games numeri: 1, 4, 5, 6, 9, 11, 16, 14, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 31, 35, 37, 38, 39, 40, 41.
Massimiliano - Via Burlando 5A/14 - Genova 16137 - Tel. 815724.

● Vendo CBM 64 imballato, nuovo tipo + copritastiera + registratore + 5 giochi originali + joystick a sole L. 400.000.
Alessio Di Liberto - V.P. Agosti 103 - Sanremo (IM) - Tel. 70598.

● La Gold Software S.A.S. vende a tutti i possessori di C64, 128 e Amiga giochi e utilities. Possibilità di abbonamenti a prezzi incredibili!! I migliori giochi del momento alla portata di tutti. Numero MLX videotel: 027110186.
Farina Domenico - Via Alfredo Casella 112 - Palermo - Tel. 091/6815147.

● Vendo compilation Amiga 500: Defender of the crown + S.D.I. + Simbad + King of Chicago + The three stooges + Rocket Ranger + Tv sport football a L. 40.000.
Giuseppe Malaspina - Via Matteotti - Formia (LT) - Tel. 0771/24618.

● Vendo cassette per ZX Spectrum 48K (Camel Trophy, Ghost'n Goblins, Dragons Den, Popeye), inoltre tastiera (ZX Spectrum 48K) in buono stato, prezzi stracciati.
Cristian Bianco - Via del Lagaccio - Genova - Tel. 231705.

● Cerco e compro disperatamente Street Fighter, Vendicator, The last Ninja II, a prezzi ragionevoli, e anche Dragons Lair II, farete un affare.
Giuseppe Smerghetto - Via Motte 31/C - S. Erasmo (Venezia) - Tel. 041/5205808.

● Vendo Bombuzal a L. 10.000. Telefonare dalle 20 in poi.
Roberto Catania - Piazza Sozziglia 10/13 - Genova - Tel. 295586.

● Cerco Summer games 1, 2, Winter Games e un calcio che abbia falli e rigori, tutto su cassetta per C64. Sono disposto a pagare per questi due giochi L. 1000 e L. 3000.
Emanuele Cassarino - Via Calatafimi 22 - Livorno - Tel. 0586/806696.

● Vendo computer Commodore CBM 64 + 2 joystick + registratore con bellissimi e tantissimi videogiochi a L. 250.000. Telefonare ore pasti.
Francesco Romanini - Viale dei 4 venti 246 - Roma - Tel. 06/5349143.

● Vendiamo giochi per C64 (solo su disco) a L. 4.900 + L. 1.600 per spese di spedizione postale. Telefonare ore pasti.
Mongiardini Mario - Via Ballerini 31 - Seregno (MI) - Tel. 0362/229890.

● Attenzione! La T.N.T. Soft, è lieta di comunicarvi che da ora vi spedisce tutti i giochi esistenti su CBM 64 e Amiga, a prezzi bassissimi, in tutto il mondo.
Lorenzo Boffi - Via Emanuele Carnevale 1 - 90145 Palermo - Tel. 091/564639.

● Vendo computer MSX Fenner + registratore in ottimo stato e con soli 3 mesi di vita, in tutto a L. 200.000. Scrivetemi o telefonatemi dopo le 17.30.
Giuseppe - Via Boccaleone 8 - Bergamo 24100 - Tel. 315093.

● Cerco e compro su cassetta per CBM 64 i seguenti giochi: Ingrid's Back, Battle Chees, Indiana Jones and Temple of Doom, Power Struggle, Olimpiadi Barbare, Pirates of Barbary Coast, Gun Smoke, King of Chicago; Knight Orc; Trantor, Summer Games II, Laurel & Hardy. Telefonare ore pasti.
Mele Diego - Via A. D'Antona 14 - Napoli 80131 - Tel. 5457271.

● Fantastico! Solo L. 20.000 per i migliori programmi su disco, con caricamento velocizzato, compresi i dischetti, scelta fra 1.000, dico mille programmi! Non per 1, non per 2 ma per 3 dischetti, pieni, stivati al massimo, solo L. 20.000. Alcuni titoli: Rambo 2-3, Batiman, Mission Elevator, Barbarian 1-2, Out Run, Micropose Soccer, Tom & Jerry, Red Heat, Dragon's Lair 1-2, Realm of the trolls, 007 Licence to Kill, Vixen, Ghosts'n' Goblins, Impossible Mission 1-2, Wonder Boy, The Warrior, Vardan, West Bank, Dink!, ecc. Telefonare ore pasti!
Erich Micheli - Via G. Ontini 30 - 25080 Brescia - Tel. 030/361033.

● Cerco alcuni giochi per CBM 64 su cassetta come: Bobble Bubble, Double Dragon, Dragon Ninja, Renegade, Robocob, Dragon's Lair, International Soccer, R-Tipe, Karaté Kid, Forgetten Words a non più di L. 2.000. Telefonare ore pasti, se interessati.
Algini Carlo - Via Pra del Volto 6 - 36015 Schio (VI) - Tel. 0445/672727.

● Vendo giochi per C-64 solo su nastro a L. 700 l'uno. Chi è interessato ad acquistarli telefoni. Invierò la mia lista gratis. Annuncio sempre valido. Alcuni esempi: Wonder Boy 1-2, Total Eclipse, Ninja 1-2, Microsoccer, Emyly Hughes, Cobra Cobra, Commando, ecc.
Luciano Boronini - Via San Donato 10 - 06029 Valfabbrica (PG) - Tel. 075/901453.

● Cerco il programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 40K. E inoltre compro a L. 1.000-1.500 cadauno i seguenti giochi per il CBM 64: Robocop 1-2, Roger Raggit, Bubble-Bobble, Rambo 2-3, Pallavolo, Olimpiadi, Catch, Basket Master, Batman, Platoon, Tom e Jerry, Pallanuoto, Renegade 2-3, World Games 2, Wonder Boy 1-2, Colorado Joe Tennis, Biliardo, Italia 90, Micro Prose Soccer, Zombi, Goal, Coppa Uefa, Speedball, Gun.
Roberto Furlan - Via S. Antonio 17 - Mezzocorona (TN) - Tel. 0461/603262.

● Ecco finalmente il vero programma per trasformare lo Spectrum in Commodore. E pure quello per trasformare il CBM 64 in Spectrum. Ambedue a sole L. 23.000 tutto compreso.
Donato Sebastiano - Cas. Post. 77 - 50012 Bagno a Ripoli.

● Attenzione! Lo hai trovato il programma per trasformare lo Spectrum in CBM 64 e pure quello per trasformare il CBM 64 in Spectrum? Vendo ambedue a sole L. 23.000 tutto compreso.
Donato Sebastiano - Cas. Post. 77 - 50012 Bagno a Ripoli.

● Compro programma per tramutare il C64 in Spectrum 48K, prezzo da trattare max L. 10.000. Telefonare ore pasti.
Romagnoli Silvio - Via Novagli Campagna 67 - 25013 Montichiari (BS) - Tel. 030/3960203.

● Max Soft offre a L. 2.000: Microprose Soccer, Italy 90, Butragueno Gol, Match Day 2, E.H. Int. Soccer, Total Eclypse, Capitan America, Real Ghostbusters, Silkworm, Speedball, DNA Warrior, 3D Pool, Run the Gauntlet, Batman, Superman, Double Dragon, Salamander, Hawkeye, Wec Le Mans, Led Storm, Blasteroids, Last Ninja 1-2, Impossible Mission 1-2, Dragon's Lair 1-2, Porno Games, Sexy Cartoon, Strip Poker (tutti).
Massimo Manigrasso - C.so Umberto 96 - 74021 Carosino (TA) - Tel. 099/699970.

● Compro qualsiasi video-gams per C-64 che si basi sulla strategia di guerrieri armati di spada e lance. Vendo anche video-gams originali. Telefonare o scrivere a:
Orsetti Giordano - Via P. Pieroni 4 - Vagli Sotto (LU) - Tel. 0583/664156.

● La "New Soft 2000" vende giochi per il CBM 64 su disco come: Roger Rabit, Altered Beast, Street Fighter, Shinobi Ninja Strider, Ghous'nghosts, Forgotten, Worlds Cabal, Continental Circus, F. 1 Manager, The New Zeland Story, Turbo Outrun, S. Wonderboy 2, Batman the Movie, Powerdrift, Dinamite Dux, Ghostbusters 2, ecc. Il prezzo è di L. 8.000 un disco di due facciate piene.
Gianfranco Giasto - 75100 Matera - Tel. 0835/219191.

● Vendo per C64 giochi magnifici recenti o vecchi sia su disco che su cassetta. Per chi volesse posso spedire una lista di tutti i giochi che posseggo per sole L. 5.000. Costo dei giochi da L. 2.000 a L. 5.000. Massima serietà. Prego telefonare verso ore pasti. N.B. Vendo anche un solo gioco, però a L. 4.000 fisse. Solo per C64.
Massimo Spada - Via Acquanegra 7 - 27100 Pavia - Tel. 0382/26005.

● Vendo al prezzo eccezionale di L. 600 stupendi giochi per CBM 64 come: Forgotten Words, Altered Beast, Dinamite Dux, Batman 1-2, Strider, Power Drift, Fighting Soccer, World Troophy Soccer, Dragon Spirit Red Heat, Bushido, Cabal, Oxxonian, Spitfire, Ghostbusters 2, Renegade 1-2-3, Pro Tennis, Outrun 2, Shinobi, Stunt Car Racer, Virus e tanti altri. Ancora, tutte ultimissime novità + l'eccezionale programma che permette di trasformare il Commodore 64 in Spectrum 48K a sole L. 5.000.
Dodde Francesco - Via Milazzo 1 - 81030 Cellole (CE) - Tel. 0823/933302.

● La Top Soft vende tutti i giochi che sono usciti fino ad ora vecchi e nuovi, su nastro per CBM 64, tra cui: Straider, Blak Tiger, Schinobi, Cabal, Dinamite Dux, Wrestling Superstars, Ghost Goblin's 2, ecc. Annuncio sempre valido.
Gheller Carlo - Via S. Romana 10 - Nove (Vicenza) - Tel. 0424/828585.

● Compro giochi per CBM 64 a non più di L. 2.000 cad. Esempio: Dragon's Lair 3, Wonderboy 3, Ghost Buster 1-2 e The Real Ghost Buster, Super Mario Bross, Indiana Jones, Double

Dragon 2, Last Ninja 1-2, Shinobi 1-2-3, Roky 1-2-3-4, e infine Renegade 1-2-3 (tutti completi). Ah... dimenticavo un gioco importantissimo: Golden Axe (completo anche lui)... possibilmente su nastro). Telefonare dalle 14 in poi. Ciao, a presto.
Roberto Morabito - Via Campari 49 - 20142 Milano - Tel. 8139239.

● Annuncio importante!!! Il Commodore Computer Club vende software ed hardware per C64 e C128. Ecco alcuni esempi: Batman, The Untouchables, Shinoby, Moonwalker, Power Drift, F1, Menager, Turbo Out Run, Super Wonder Boy (bar), The cycles, Passing Shot, tutti i tipi di calcio e inoltre migliaia di titoli disponibili riguardanti gli arretrati. Arrivi settimanali dalle migliori software house. Beh!, i prezzi sono favolosi! Telefonate e vedrete!
Lopatriello Emanuele - Via Giovanni Di Giulio 64 - 75015 Pisticci (MT) - Tel. 0835/583697.

● Cerco disperatamente questi giochi per CBM 64: Tora-Tora, Olimpiadi, Bubble Bobble, H.E.R.O., Mario Bross, Bruce Lee, Gioco calcio con diverse funzioni, The Real Ghosbuster, Flipper, Biliardo, Ninja 1-2, Batman, Tutti in cassetta. Telefonatemi o scrivetemi.
Trevisani Christian - Via Marconi 16 - 37060 Bonferraro (VR) - Tel. 045/7320309.

● Se volete trasformare il vostro C64 in ZX Spectrum, scrivetemi inviandomi la modica cifra di L. 18.000, vi arriverà subito a casa e in più a tutti gli acquirenti uno splendido videogioco è gratis!
Vitalini Patrick - Via Villetos 21 - 11010 Aymavilles (Aosta).

● Vendo tutti i mitici programmi per trasformare i computers in altri, vendo inoltre giochi per C64, ne ho più di 30.000 e li vendo a L. 1.500 cad. Vendo anche accessori per tutti i computers a prezzi di fabbrica. Vendo inoltre special Program, New Special Playgames, Go Games, Hit Parade e Byte Games mensilmente a L. 2.000 in su. Alcune offerte giochi: 59 giochi + 7 in regalo a L. 12.000; 72 giochi + 7 in regalo a L. 30.000; 27 giochi + 7 in regalo a L. 15.000, e tante altre offerte! Comprate! Faccio dei regali a chi per prima si mette in contatto con me. Ciao amici!
Massimo D'Angelo - Via Ventrone 2 - 50041 Calenzano (FI) - Tel. 055/8876952.

● Alt! Fermo qui, vendo Vic 20 ad un prezzo stracciatissimo e trattabilissimo; prova a telefonarmi o a scrivermi, arriveremo ad un accordo e, secondo le nostre esigenze, potremo effettuare uno scambio; ho inoltre giochi vecchi e nuovi per C64, e regalo 2 cassette da 10 giochi eventualmente tu avessi già un 64. Le avrai ugualmente se ordini il Vic 20 per un tuo amico! Max serietà!
Baldini Leonardo - Via Campagna Levante 167 - 56025 Pontedera - Tel. 0587/476451.

● Cerco Commodore Vic 20 in ottimo stato completo di almeno 20 videogames (che girano con l'espansione ono). Offro in cambio 100 tra i più bei giochi per C64/128 a scelta. Massima serietà. Per contrattare scrivere a:
Claudio D'Elia - Via Bergamo 1 - 73014 Gallipoli (LE) - Tel. 0833/24236.

● Alt! Fermo non andare avanti con gli occhi. Vendo per te il programma per trasformare il tuo Commodore in Spectrum, lo Spectrum in 64 e l'Amiga in 64. Vendo riviste come per esempio: Special Program ecc. a L. 1.000, poi vendo tutti i giochi per tutti i computers a prezzi imbattibili. Poi vendo gruppi di giochi, es.: 18 giochi + 5 in regalo a L. 15.000, offerta di guerra: 50 giochi + 5 a L. 25.000, offerta spaziale: 39 + 5 a L. 12.000, tutti i tipi di giochi 72 + 5 a L. 30.000, poi gruppi di 6 giochi a L. 2.000 + 5 in regalo, e vendo accessori per tutti i computers a prezzi di fabbrica. Avviso sempre valido.
Massimo D'Angelo - Via Ventrone 2 - 50041 Calenzano (FI) - Tel. 055/8876952.

● Cerco il programma che trasforma il C64 in Spectrum 48K. Sono disposto a pagarlo fino a lire 10.000.
Gervasi Andrea - Via Paradiso 49 - 51015 Monsummano Terme (PT) - Tel. 0572/83295.

● Ehi! ragazzi, occasione unica. Cerco disperatamente i seguenti giochi: Out-Run, Gostbusters, Ritorno al futuro, Visitors, Zombi, Predator, Indiana Jones, Impossible Mission 1-2, Wwf, Wrestling, Target Renegade, Mario Bros, Super Mario Bros, Wonder Boy, Karaté Kid, Bruce Lee, ecc... Se volete vendere di più speditemi la lista e io ve la rispedisco con i giochi che desidero. P.S. Un gioco, max 3.000 lire.
Patric Della Marina - Via G. Di Vittorio 4/10 - 33044 Manzano (UD) - Tel. 0432/751143.

● E' nato il Nord Soft Inc. e vi offre dei vantaggi strepitosi. Abbiamo tutti i migliori games in commercio fra cui: The Last Ninja 1-2, Def. of The Crown, Simbad, Dragon's Lair 1-2 e moltissimi altri a prezzi veramente stracciati. Richiedeteci la lista, il nostro indirizzo è:
Lauro Zuccolo - Via Norge 52 - 45010 Rosolina (RO) - Tel. 0426/664723.

● Cerco programma che permette al computer mio ZX Spectrum 48K di caricare i giochi del Commodore 64.
Lanzone Antonio - Via Tevere 23 - 86039 Termoli (CB) - Tel. 84034.

● Vendo e scambio giochi per 64, Amiga 500 e Amstrad CPC 464 come: Arkanoid, Alteread Beast-Shinobi, Gosbastes 2, Beach Volley, Batman, Duble Dragon 2, Rogger Rabit, Operation Wolf, New Zeland Story, Turbo Out Run, ecc. ecc.
Angelo Malzone - Via dei Mille 18 - Trapani - Tel. 0923/24301.

● Hear Soft Systems vende videogames per C64 su nastro provenienti dall'Inghilterra a prezzi bassissimi, L. 1.500 cadauno. Es.: Indiana Jones, Silkworm, Super Mario Bros, tutti i tipi di calcio, Dragon Ninja, Hawkeye, Rambo 3 ecc. ecc. Inoltre utility a buon prezzo, es.: Emulatore Spectrum, GW Basic, ecc. ecc. Per la lista scrivere a: Hear Soft Systems c/o Mendolicchio Armando - Via Gino Acquaviva 27 - 71100 Foggia, oppure telefonare allo 0881/32683 Armando, escluso il sabato e la domenica.

● Cerco floppy disk per CBM 64, mi occorre subito! Il primo che mi telefona riceverà il gioco "The Real Ghostbuster" oppure "Olimpiadi". Telefonare ore pasti (13.30 o 19).
Gianluca Dolzani - Via Lovara 12 - 38010 Lunevo (TN) - Tel. 0461/652465.

● Vendo giochi per CBM 64 su cassetta. Ho tutte le ultimissime novità, come: Shinobi, Dinamite Dux, The Untouchables, Batman the Movie, The New Zealand Story, Passing Shot, 3D Pool, Power Drift. Questo annuncio si riferisce al 15-12-89, perciò pensate adesso! Scrivetemi o te-

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di NEW SPECIAL PLAYGAMES presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO | COMPRO
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO | TROVO

NEW SPECIAL PLAYGAMES N. 30

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME_____ INDIRIZZO_____

CAP_____ CITTA'_____ TEL._____ ETA'_____

lefonatemi (14.30-15.30 - 20.30-21).
Raoul Scerra - Contrada Polese 21/B - 86100 Campobasso - Tel. 0874/54771.

● Vendo ZX Spectrum 128K più joystik e pistola Sinclair e 5 cassette per video basic e 26 giochi bellissimi a sole 300.000, computer semi nuovo.
Christian - Via Solaroli 6 - 20141 Milano - Tel. 02/562455.

● Vendo Commodore 64 New, disk driver, 2 registratori + duplicatore di giochi e migliaia di giochi su cassetta e disco a sole 600.000 lire (telefonare ore pasti).
Milliava Andrea - Via A. Nobili 24 - 28026 Omegna (NO) - Tel. 0323/63426.

● Cerco disperatamente gioco "Double Dragon" (su cassetta). Cerco anche programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48K, pago fino a L. 6.000.
Lolli Stefano - Via Arringo 193 - Piglio (FR) - Tel. 0775/502446.

● Compro disperatamente gioco Double Dragon per CBM 64 + programma che permetta di caricare giochi dello Spectrum 48K sul 64 (solo su cassetta). Telefonare ore pasti.
Lolli Stefano - Via Arringo 193 - Piglio (FR) - Tel. 0775/502446.

● Vendo giochi per Amiga a L. 5.000 (compreso disco): Robocop, Kill Elevator, Fright Night, Castle Warrior, Night Walk, The Kristal, Powerdrome, Fantavision, Hostages, Shinobi, Super Hangon, White Dragon, Honda Games, Sword of Sodan, Astaroth, Holliwood Poker Pro, Holliwood Poker, Populous, Marble Madness, Friendish Freddie's, Baal, Double Dragon, Defender of the Crown, Savage, Ring Side, Italy 90 Soccer, Beach Volley, Dragon Ninja, Targhan, Teenage Quin, Boldean's Nudes 2 ecc... Posso anche scambiarli. Vendo anche giochi per C64 a L. 1.000/2.000 max. Serietà. Chidete le liste o possiamo scambiarle.
Cosimo - Via Coppola 12 - 73014 Gallipoli (Lecce).

● Compro gioco su cassetta al di sotto di L. 2.000: Dragon, possibilmente originale. Accetto cassette anche doppiate da spedire al più presto per CBM 64. Telefonare ore pasti. Cerco anche programma che permetta di caricare i programmi dello Spectrum 48K su CBM 64, al di sotto di L. 6.000.
Lolli Stefano - Via Arringo 193 - 03010 Piglio (FR) - Tel. 0775/502446.

● Vendo per CBM 64 (disco, nastro) giochi (1.000 - 5.000). Alcuni esempi: Indy 2, Dominator, Kick Off, Passing Shot, Jaws, Vigilante, Thunderbirds, S. Scrambles, Citadel, Xyboots, Dynamite Dux, Alteared Beast, Stormlord, Batman 2, Robocop, Forg. Worlds, G.M. Slam, Dragon Spirit, Spitfire, S. Wonder Boy, Bushido, Strider, Ghouls Ngosths, Licenze to Kill, Rick D., Navy Moves, S. Mario Bross, C. Blood, D. Dragon, Microsoccer, Phobia, Shinoby, Gr. Prix Circ., Circus Attr., Turbo Outrun, Gemini Wings, Continental C., Buffalo Bills, Power Drift ecc. Max serietà. Telefonare ore pasti (12.30-16.30 e 21-23). (Da aggiungere al prezzo la spediz.). Disponibili abbonamenti.
Volpe Pasquale - Via F. Telesino 3 - 84043 Agropoli (SA) - Tel. 0974/822340.

● Vendiamo e scambiamo giochi per Commodore 64 nuovissimi e di ogni tipo. Ne citiamo alcuni: Robocop, R-Type, Passing Shoot, Batman, Led Storm, Dragon Ninja, Italia 90, Thunder Blade, Cybernoid, Rambo 2-3, Return of Jedi. Questi giochi ed altri sono disponibili solo su cassetta. Per informazioni telefonare.
Losi Cristian - Pavignani Andrea - Via Brodolini - 29010 S. Nicolò (Piacenza) - Tel. 390559 - 390475.

● Occasionissime. Vendo ZX Spectrum 48K in buono stato + interfaccia e un assortimento di giochi al prezzo totale di L. 200.000. Telefonare ore pasti.
Gabrio Girasoli - Via Segantini - 38016 Mezzocorona - Tel. 605419.

● Vendo Spectrum 48K + 1 interface Kempston - 2 interface programmabili + registratore apposito + 30 cassette gioco e programma a 500.000 trattabili. In caso di telefonata, farla dopo le 19.
Samuele Gredi - Via Sigg. Cavua 6 - 41042 Fiorano (MO) - Tel. 0536/831579.

NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

30

NEW SPECIAL PLAYGAMES

NEW SPECIAL PLAYGAMES 20 GIOCHI

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
1 ANKARA	□ □ □
2 SURVEILLANCE	□ □ □
3 PLATFORMS	□ □ □
4 FIGHTER	□ □ □
5 HOUSE	□ □ □
6 LASER SWORDS	□ □ □
7 QUEST	□ □ □
8 PYR	□ □ □
9 DEDALUS	□ □ □
10 RIF RAF	□ □ □

LATO B / SPECTRUM 48K

	COUNTER
1 DEATH WINGS	□ □ □
2 SUPERCROSS	□ □ □
3 NETWORK	□ □ □
4 CAVE MINERS	□ □ □
5 BRINT	□ □ □
6 GRUNT!	□ □ □
7 STEEL WHEELS	□ □ □
8 THROW IN!	□ □ □
9 RED HOOD	□ □ □
10 TECHNOTRONIC	□ □ □

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI